4
OTTOBRE
L. 3.500

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• ANTEPRIMA: STRIDER • NITRO BOOST • BLACK TIGER •
• COMPUTER GAMES IN COSTRUZIONE • INSERT COIN • CONSOLE •
• NINTENDOMANIA • LA MAPPA DI: METROID •
• HITS: INDIANA JONES • LOOM • BLOOD MONEY •

CONTINUA
GRANDE CONCORSO
NINTENDO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
AREA CONSUMER

IL NEGOZIO E' A MILANO, P.ZZA CORDUSIO, IN VIA SAN PROSPERO 1 * TEL. 02/808031 * C.A.P. 20121

TUTTI I LIBROGAME!!!
BATTLETECH 39.500 trad.
THE SUCCESSION WARS 49.500

DUNGEONS & DRAGONS
SCATOLA BASE 21.000
SCATOLA EXPERT 21.000
SCATOLA COMPANION 21.000
avventure - miniature - colori

CONSEGNA RAPIDA A DOMICILIO
IN TUTTA ITALIA:
TELEFONATE DIRETTAMENTE
ALLO 02/808031

VIDEOGAMES
ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

pag. 1

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
...	18	...	25	18	3D POOL	...	.....	39
...	...	...	25	18	4 SOCCER SIMULATOR	...	29 +	...
...	...	...	...	...	688 SUB MARINE ATTACK	...	72 +	...
...	...	...	22	19	ACTION SERVICE	34	45 *°	40
18	18	18	25	18	AFTERBURNER	49	.....	39
...	...	...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 *°	59
...	...	...	...	...	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49
...	...	...	22	19	APOLLO 18	...	45 *	...
...	...	...	...	...	ARCHIPELAGOS	69	.....	69
...	...	...	22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 *°	...
...	...	...	49	...	AUTODUEL	59	59 *	...
...	...	...	...	...	BALANCE OF POWER 1990	49	49 *	...
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	...	.....	39
...	...	...	21	18	BATMAN 3	29	.....	...
...	...	...	...	...	BATTLE HAWKS 1942	29	39 +	39
...	...	...	...	...	BATTLECHESS	59	59 *°	...
...	...	...	59	...	BATTLES OF NAPOLEON	...	.....	...
...	...	...	39	...	BATTLETECH	49	.....	...
...	...	...	...	...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 *°	49
18	...	...	...	15	BIONIC COMMANDO	29	29 *	...
18	18	18	18	18	BLASTEROIDS	29	.....	29
...	...	...	...	...	BLOOD MONEY	59	.....	...
...	...	...	...	...	BLOOD WITCH	59	.....	59
...	...	...	25	18	BOMBUZAL	49	.....	49
...	...	...	15	15	BUTCHER HILL	29	.....	29
...	...	...	12	...	CALIFORNIA CHALL. (DUEL)	24	24 °	...
18	18	18	15	15	CALIFORNIA GAMES	25	29 *°	...
...	...	...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 *°	...
...	...	...	40	...	CAVEMAN HUGH OL.	...	.....	...
...	...	...	22	19	CHESS MASTER 2000	29,5	40 *°	...
...	...	...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...
...	...	...	25	18	CIRCUS ATTRACTIONS	...	29 *	...
...	...	...	12	...	COURSE DISK (J.NICKLAUS)	...	.....	...
...	...	...	...	...	CRAZY CARS II	29	39 *°	39
...	...	...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	...	69 *	...
...	...	...	18	15	D.N.A. WARRIOR	29	.....	...
...	...	...	25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 *°	Triad
...	...	...	...	...	DEJA VU II	49	.....	49
...	...	...	49	...	DEMON'S WINTER	59	59 *	59
...	...	...	15	15	DENARIS	25	.....	...
...	...	18	25	18	DOUBLE DRAGON	29	49 *	29
18	...	...	18	15	DRAGON NINJA	39	.....	39
...	...	...	...	...	DRAGON'S LAIR	109	.....	...
...	...	...	...	...	DUNGEON MASTER	49	.....	49
...	...	18	25	18	EMLYN HUGES SOCCER	...	.....	...
...	...	...	...	...	EMPIRE	46	59 *°	...
...	...	...	29	...	F-14 TOMCAT	...	.....	...
...	...	...	39	25	F-15 STRIKE EAGLE	...	59 *°	...
...	...	...	...	...	F-16 COMBAT PILOT	...	59 *°	59
...	...	...	...	...	F-16 FALCON	59	69/89 *°	59
...	...	...	...	...	F-16 FALCON MISSION	49	.....	49
...	...	...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 *°	...
...	...	...	...	...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59	.....	...
...	...	...	...	...	FERRARI FORMULA ONE	38	.....	...
...	...	...	...	...	FLIGHT SIMULATOR III	...	129 *°	...
...	...	...	...	15	FOOTBALL MANAGER II	38	39 *	39
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	.....	29
...	18	...	18	18	GAME OVER II	...	.....	...
...	...	...	15	15	GARY LINEKER HOT SHOT	...	.....	...
...	...	...	...	...	GOLD RUSH	49	59 +	...
...	...	...	15	15	GRAND MONSTER SLAM	29	29 *	29
...	...	...	...	39	GRAND PRIX CIRCUIT	...	59 *°	...
...	...	...	49	39	GUNSHIP	59	69 *°	59
...	...	...	59	...	HALLS OF MONTEZUMA	...	.....	...
...	...	...	25	18	HAWKEYE	49	.....	...
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 *°	59
...	...	...	49	...	HILLSFAR	...	59 *°	...
...	...	...	22	19	HOSTAGES	37	45 *°	49
15	...	15	15	15	HUMAN KILLING MACHINE	25	29 *	29
...	...	...	15	15	INDY	25	.....	29
...	...	...	22	19	ITALY '90 SOCCER	39	.....	...
...	...	...	20	...	JACK NICKLAUS	38	38 +	
...	...	...	...	...	JOAN OF ARC	25	29 *	29
...	...	...	21	...	JOURNEY TO CENT OF EAR.	29	29 *°	...
...	...	...	21	18	KICK OFF	29	.....	29
...	...	...	...	...	KING ARTHUR	49	.....	...
...	...	...	...	...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...
...	...	...	...	...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59
...	...	...	...	...	KRYSTAL	69	.....	...
18	...	15	15	15	L.E.D. STORM	25	.....	29
15	...	15	15	15	LAST DUEL	25	.....	29
25	...	25	25	25	LAST NINJA II	...	.....	...
...	...	...	...	...	LEISURE SUIT LARRY II	...	.....	59
...	...	...	15	15	LICENCE TO KILL	25	.....	...
...	...	...	...	...	LOMBARD RALLY	59	59 *°	59
...	...	...	...	...	LORDS OF THE RISING SUN	69	.....	...
...	...	...	...	...	MAN HUNTER	59	69 +	...
...	...	...	22	...	MARBLE MADNESS	29,5	40 *°	...
39/49	...	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	.....	...

pag. 2

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
...	...	...	...	...	MILLENIUM 2.2	49	49 *°	49
...	...	...	...	...	MONEY BAGS	...	59 *°	...
...	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 *°	...
...	...	...	45	...	NEUROMANCER	...	.....	...
...	...	...	18	15	NEW ZEALAND STORY	39	.....	...
...	...	18	21	18	NIGHT RAIDER	...	29 *°	...
18	...	18	25	18	OLYMPIC CHALLENGE	29	39 *	39
18	15	18	18	15	OPERATION WOLF	29	.....	39
18	15	18	15	15	OUTRUN	25	29 *	29
...	...	...	59	...	OVERRUN	...	.....	...
18	15	15	15	15	PACLAND	25	.....	29
18	15	18	15	15	PACMANIA	25	.....	29
...	...	...	30	...	PATTON vs ROMMEL	...	.....	...
...	18	...	18	18	PESSING SHOT	29	.....	...
...	...	...	49	...	PHANTASIE III	59	.....	59
...	...	...	22	19	PHM PEGASUS	...	40 *°	...
...	...	...	18	18	PHOBIA	39	.....	39
...	...	...	...	...	POLICE QUEST	49	.....	...
...	...	...	...	...	POLICE QUEST II	...	49 +	...
...	...	...	59	...	POOL OF RADIANCE	...	59 *°	...
...	...	...	...	...	POPULOUS	45	.....	...
...	...	...	22	19	POWER AT SEA	...	.....	...
...	...	...	29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
...	...	...	...	...	PURPLE SATURN DAY	40	45 °	49
...	...	...	49	...	QUESTRON II	59	59 *	59
18	...	18	25	18	R-TYPE	49	.....	39
...	15	...	18	15	RAMBO III	...	.....	39
18	...	18	25	18	REAL GHOSTBUSTERS	49	.....	39
18	...	15	21	18	RED HEAT	39	.....	39
...	...	...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...
15	...	15	18	15	RENEGADE III	...	.....	...
29	...	...	15	15	ROADBLASTERS	25	.....	29
...	18	...	21	18	ROBOCOP	...	.....	39
...	...	...	39	...	ROCKET RANGER	59	.....	...
15	...	15	18	15	RUN THE GAUNTLET	39	.....	39
...	...	...	21	18	RUNNING MAN	29	.....	29
...	...	...	...	...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...
...	...	...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...
...	...	...	...	...	S.E.U.C.K.	49	.....	...
...	...	...	39	25	SILENT SERVICE	...	59 °	...
18	...	18	21	18	SILKWORM	39	39 *°	39
...	...	...	22	...	SKYFOX II	...	40 *°	...
...	...	...	...	...	SPACE QUEST	39	.....	...
...	...	...	...	...	SPACE QUEST III	...	59 +	59
...	...	...	25	18	SPEEDBALL	49	59 *	49
...	...	...	...	...	STAR FLEET	45	45 *°	...
...	...	...	25	18	STAR TREK	...	.....	...
...	...	...	...	...	STARGLIDER II	49	.....	49
...	...	...	...	...	STELLAR CRUSADE	...	69 +	...
...	...	...	...	...	STEVE DAVIS SNOOKER	39	.....	39
18	...	18	15	15	STREET FIGHTER	29	29 *	...
...	...	...	...	...	STRIKE FLEET	...	39 *°	...
...	...	...	15	...	SUBBATTLE SIMULATOR	29	29 *°	49
...	...	...	12	...	SUPERCAR (DUEL)	24	24 °	...
18	...	...	25	18	SUPERMAN	39	39 *°	39
...	...	...	...	...	TEEN AGE QUEEN	34	45 *°	49
...	...	...	22	19	TEST DRIVE	33	33 *°	...
...	...	...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 *°	...
...	...	...	22	...	THE BARD'S TALE II	...	35 *°	...
...	...	...	39	...	THE BARD'S TALE III	...	.....	...
...	...	...	...	...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
15	...	15	15	15	THE DEEP	25	29 *°	29
...	...	...	20	...	THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 °	...
...	15	...	15	15	THE GAMES WINTER ED.	25	29 *°	29
29	...	29	39	29	THE IN-CROWD	...	.....	...
...	...	...	...	...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...
...	...	...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...
18	...	18	15	15	THUNDER BLADE	25	.....	29
...	...	18	15	15	TIGER ROAD	25	.....	29
...	...	...	29	21	TIME SCANNER	49	49 *°	49
...	...	...	29	25	TIMES OF LORE	...	59 *	...
...	...	...	21	15	TOM & JERRY	29	.....	39
...	...	...	39	29	TOTAL ECLIPSE II	...	.....	...
...	...	...	...	...	TRIAD	59	.....	59
...	...	...	...	...	TV SPORT FOOTBALL	59	.....	...
...	...	...	59	...	TYPHOON OF STEEL	...	.....	...
...	...	...	...	...	U.M.S.	49	49 *	49
...	...	...	49	...	ULTIMA III	59	59 *	59
...	...	...	49	...	ULTIMA IV	59	59 *	59
...	...	...	59	...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 *°	...
...	...	...	59	...	ULTIMA V	...	69 *	...
18	...	...	...	...	VICTORY ROAD	39	39 *	39
15	...	15	15	15	VIGILANTE	25	.....	...
...	...	...	29	21	WALL STREET	...	49 *°	...
...	...	...	18	18	WANDERER	29	.....	29
...	...	18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 *°	49
...	...	...	22	19	WARLOCK'S QUEST	34	.....	...
...	...	...	...	...	WATERLOO	59	59 +	59
...	...	...	15	15	XIBOTS	25	.....	...
...	...	...	39	...	ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga * MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST
Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione. Scorri l'elenco con un righello

Impaginazione elettronica by: Zed

SOMMARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTNA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

REDAZIONE, PUBBLICITA', AMMINISTRAZIONE,
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02)6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

Associato al

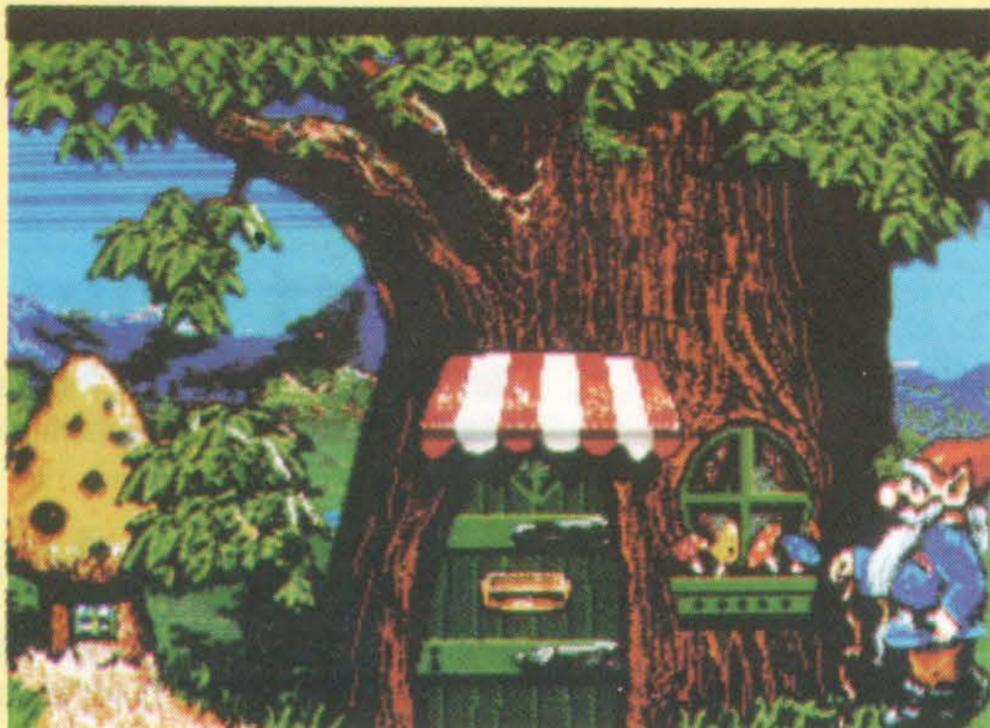
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza pubblicitaria è inferiore al 10%

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

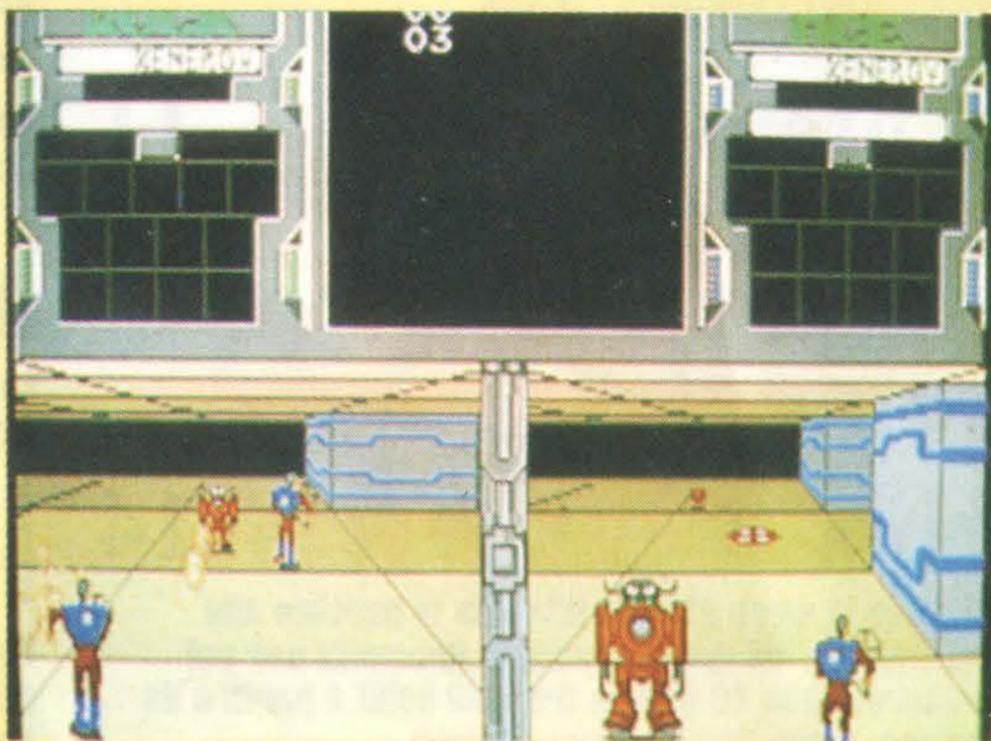
DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89

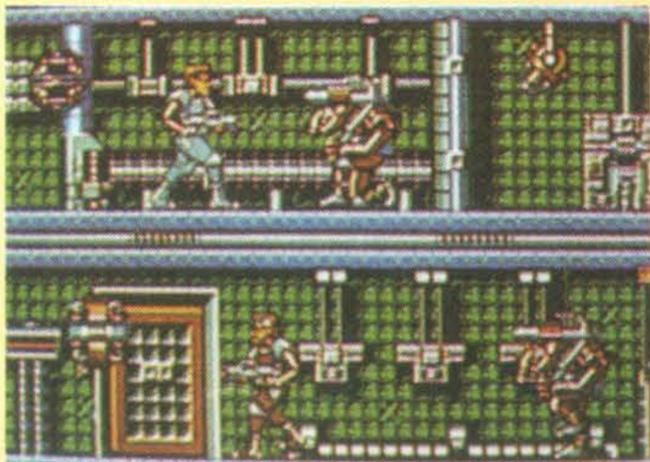
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS, COMPUTE!

Software Horizons: cinque titoli!

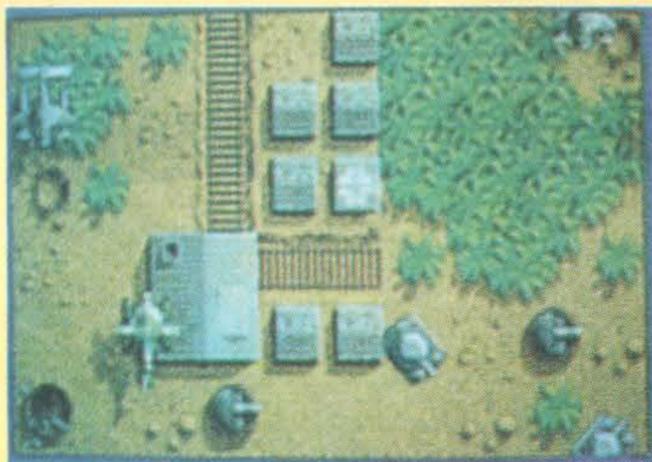
Fairyland è un gioco di adventure grafica interamente animato. Con l'etichetta Rapid Software attendiamo Twylyte, uno shoot'em-up in 3D dotato di grafica eccezionale. Triton III è uno shoot'em-up con scrolling in parallasse. Stomp ST vi permetterà di creare suoni e fantasie musicali. Metropolis piacerà ai giocatori assetati d'azione. Tutti questi titoli sono previsti su ST e Amiga.

JOYSTICK I.R.

Compatibile con Atari ST, Commodore 64 e Amiga, ecco il joystick del futuro privo di cavo di collegamento.
La trasmissione dei movimenti al computer avviene tramite un raggio a infrarossi entro 5 m di distanza. E' dotato di 6 microswitch, 3 velocità di sparo e due pulsanti di fuoco.

DOMARK Dopo Vindicators la Domark ha presentato con l'etichetta Tengen il suo ultimo arcade: **Xybots**, già ben noto ai frequentatori del coin-up. Due giocatori si affrontano o collaborano in una serie di labirinti zeppi di trabocchetti e nemici. Disponibile per Amiga, PC, C 64, CPC, Spectrum ed ora anche per ST.

FINALMENTE ANCHE IN ITALIA

Alla fine di luglio, presso l'Hotel Gallia di Milano, si è tenuto il primo meeting di presentazione di una casa produttrice di software ludico. La US GOLD, la prima casa a "rompere il ghiaccio" con il mercato italiano, oltre a presentare nuovi prodotti come Loom e Indiana Jones, ha illustrato, con l'ausilio di fantastici video, i risultati ottenuti e i progetti futuri, come: gli accordi presi con altre case di software, prima di tutte la CAPCOM, il miglioramento della distribuzione, l'apertura di rivenditori US GOLD, e inserzione di gadget del tipo cassette musicali nelle confezioni. Durante il meeting, si è anche parlato del mercato futuro: le console, la riduzione dei prezzi del software, la traduzione dei giochi in lingua italiana, tipo Zak McKracken. Il meeting è stato organizzato dalla Leader Distribuzione e ci auguriamo che altre case seguano la US GOLD e che Leader continui a organizzare !! Nella foto, la sig.na Vernocchi (responsabile P.R. e ufficio stampa Leader), Geoff Brown (Presidente US Gold), John Holder (Amministratore Delegato Leader).

EXOCET, da ricordare...

Liberators, per ST e Amiga, è uno shoot'em-up in cui voi entrate nei panni di un personaggio che deve salvare il mondo (come sempre!). Anche **Gyrex**, per ST e Amiga, è uno shoot'em-up in cui il vostro ship deve percorrere tutto il sistema solare. **Apache Strike** vi pone invece ai comandi di un elicottero all'assalto di un'orda nemica.

E POI ANCORA...

Psygnosis: attendiamo con impazienza un gioco d'azione/adventure denominato Beast. Questo soft su Amiga è realmente impressionante.
Thalion Software: i loro programmatori lavorano sempre su Dragon Flight per ST. Inoltre stanno preparando il kung-fu Temple of Shaolin per Amiga, ST e C 64.
British Telecom: segnaliamo 3D Pool, una convincente simulazione di biliardo e Rainbow Islands, un adattamento della adventure/arcade Taito, simile ad Alex Kid, che saranno disponibili su tutte le macchine.
Activision: i prodotti Infocom arrivano finalmente! Vedrete nei prossimi numeri i test di Prophecy (PC); Battletech (Amiga e PC); Shogun (Amiga); Journey (Amiga) e Zork Zero (Amiga). Dopo Space Quest III, si attende The Plantations Murders. Ice Man sconfina nello spionaggio! Infine King Arthur rinnova il genere fantasy. Altered Beast è in corso di sviluppo su tutte le macchine!
Electronic Arts: ci è stato assicurato che è in preparazione un Populous II. Non è tutto, Battle Chess è pronto finalmente per ST! Gold of the Americas è un gioco di strategia/adventure previsto su PC. Fire King, gioco di azione/adventure sarà presto disponibile su C 64.
Gremlin: nuovo shoot'em-up alla Zaxxon, si intitola Hostile All Terrain Encounter.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. PROJECT FIRESTART - ELECT. ARTS
2. BARBARIAN II - PALACE
3. PHOBIA - IMAGE WORKS
4. HEROES OF THE LANCE - SSI
5. KICK OFF - ANCO
6. SS:AMERICAN FOOTBALL - EPYX
7. SILK WORM - VIRGIN GAMES
8. SERVE & VOLLEY - ACCOLADE
9. TOM & GERRY - MAGIC BYTES
10. FIREZONE - PSS

TOP TEN DI AMIGA
1. SHOOT'EM-UP CONSTR. KIT - PALACE
2. LORD OF THE R. SUN - CINEMAWARE
3. ZAC MC KRACKEN - LUCASFILM
4. COSMIC PIRATE - PALACE
5. GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE
6. BIO CHALLENGE - PALACE
7. MICROSOCCER - MICROPROSE
8. FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
9. RED HEAT (DANKO) - OCEAN
10. POWER STRUGGLE - PSS

TOP TEN DI ATARI
1. COSMIC PIRATE - PALACE
2. BATTLECHESS - ELETRONIC ARTS
3. FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
4. KING OF CHICAGO - CINEMAWARE
5. BIO CHALLENGE - PALACE
6. MICROSOCCER - MICROPROSE
7. AIRBORNE RANGER - MICROPROSE
8. BATTLEHAWKS - LUCASFILM
9. BARBARIAN II - PALACE
10. KENNY DAG. SOCCER BOSS - PLAYERS

ATTENZIONE: COMPUTER GAMES IN COSTRUZIONE

Volete giocare il più grande dei computer games? Allora datevi da fare e realizzatelo! Con un set per la costruzione di giochi, potete creare il gioco dei vostri sogni

Shay Addams

Avete disintegrato in particelle subatomiche con armi fotoniche la flotta spaziale Sauriana, annientato la macchina da guerra nazista mentre percorreva l'Europa e fatto la mappa di ogni labirinto da Sosaria a Skara Brae. E ora?
Se è una vera sfida quello che volete adesso, cercate di scrivere il vostro proprio computer game. Nessuna esperienza di programmazione, dite voi? Nessun problema. Aprite uno di questi set per la realizzazione di giochi e spalancate la porta a una infinita varietà di giochi di tipo arcade, adventure o wargame. Alcuni set per la realizzazione dei giochi sono come quelli della Tinkertoy, ma con icone al posto dei chiodini: voi dovete semplicemente prendere e posizionare le icone per costruire il gioco. Pochi altri sono più elaborati: dovete usare una forma specializzata di BASIC per creare il vostro capolavoro. E un crescente numero di giochi fornisce un costruttore di scenari che vi permette di collocare alberi é montagne dove vi pare, decidere quanti tank comanda il vostro malvagio nemico o disseminare per un mondo fantastico pozioni e pergamene con incamtesimi. State attenti però, dopo aver lavorato con impegno per preparare il vostro gioco o scenario, probabilmente non vi sembrerà tanto divertente il giocarlo quanto l'averlo progettato. Il divertimento viene dal guardare qualcun altro mentre lo gioca. Scegliete un "pacchetto" e diventate disegnatore o programmatore o editore di giochi. Ah, le meraviglie dei computer!

Arcade Game Construction Kit
Adottando un approccio hollywoodiano per la realizzazione di giochi, Arcade Game Construction Kit chiama Attori gli oggetti animati e Scena-

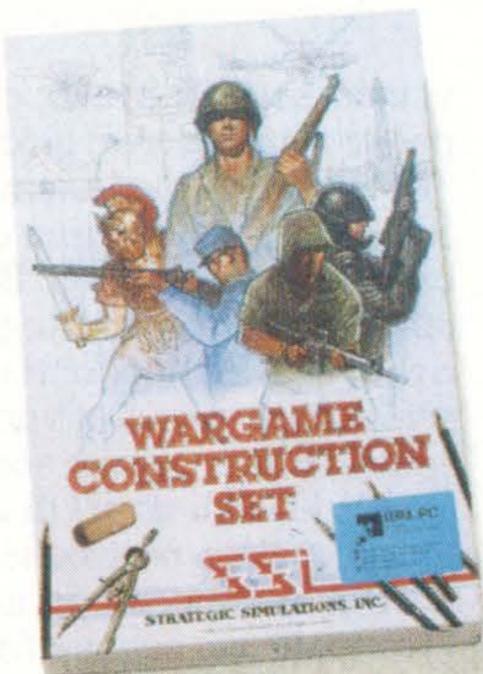
rio l'ambiente che fa da sfondo. Passando dall'uno all'altro di quattro editori (Ambiente, Livello, Attore e Suono) potete realizzare giochi di scala, di labirinto e shoot'em-up sorprendentemente ben animati, che possono essere giocati sia da soli sia da più giocatori (sino a quattro). L'interfaccia basata sul joystick consiste di un menu pull-down e di finestre pop-up (queste ultime offrono pulsanti da premere per la maggior parte delle scelte) e di cursori per la regolazione di variabili quali velocità o volume. Alcuni comandi vengono forniti dalla tastiera e tasti funzione permettono di richiamare quelli di uso più frequente. La procedura per la progettazione del gioco consiste nella scelta di elementi di ciascun box dell'editore e nel modificare le loro azioni e interazioni prima di piazzarle sullo schermo. Per prima cosa dovete decidere su cose quali i colori dello schermo, gli effetti della gravità e il numero di vite che il giocatore avrà all'inizio del gioco.

Poi l'editore "Scenario" pone nelle vostre mani la bacchetta magica e vi concede il potere assoluto sulle caratteristiche degli oggetti dello sfondo, blocchi di 4x8 pixel, i cui attributi possono essere modificati secondo la vostra necessità. Potete far sì che uno sia una scala, un altro un nastro trasportatore e un terzo un teletrasportatore. La grafica dei blocchi può essere modificata e potete crearne di nuovi e immagazzinarli in un box. I blocchi si possono facilmente copiare, rendendo facile la costruzione di un muro disegnando un mattone e poi duplicandolo. Si possono anche aggiungere oggetti mobili, permettendovi di creare ricerche d'azione del tipo di Gauntlet. L'editore Attore facilita la scelta delle icone per rappresentare navi spaziali o mostri che attaccheranno il giocatore. Ci sono Attori Sentry, che seguono un percorso che voi stabilite attorno allo schermo, Attori Drones, che si muovono sempre nella stessa direzione e Attori Computer, che affidano all'intelligenza artificiale i cambiamenti di direzione e l'inseguimento del giocatore. E poiché non ci sarebbe gran che di shoot'em-up senza missili, questi si possono aggiungere, completi di appropriati effetti sonori. Velocità, traiettoria e altre caratteristiche degli Attori possono essere cambiate. Scrivendo un semplice testo F/X, potete avvalervi di effetti speciali. I Blocchi Attori e Scenario comunicano tra loro per mezzo di quattro canali, quasi come linee telefoniche. Inviando segnali avanti e indietro su tali canali, potete sorprendere il giocatore con azioni inattese. "Be Barrier", per esempio, chiama un Blocco Scenario perché agisca come un muro mentre il canale è in funzione e "Be Deadly" lo chiama per uccidere un Attore. Regolando un blocco come Switch, potete trasformarlo, per esempio, da una scala a una pianta divoratrice di uomini. Effetti sonori e animazione sono facili da orchestrare, avvalendosi di un set di costruzione versatile con un potenziale pressoché illimitato. Se un gioco deve essere giocato in unione con il programma principale può contare fino a 50 livelli, mentre un gioco trasferito su disco può essere giocato senza Arcade Game Construction Kit, ma è limitato a 15 livelli. A differenza della maggior parte dei set di costruzione, che richiedono che il vostro lavoro sia salvato e che se ne provi la copia, voi potete giocare una singola partita per raffinare la realizzazione. Ciò alleggerisce una procedura che altrimenti è spesso complessa. Il manuale di 80 pagine, corredato di suggerimenti per la progettazione dal programmatore del sistema e i sei giochi sul disco vi forniscono qualcosa per continuare a giocare e possono servire da soggetti per il vostro primo sforzo in qualità di editore di giochi.

Arcade game construction kit
Computer: Apple II, C 64/128
Miglior caratteristica: i blocchi Switch possono trasformare gli oggetti nel corso del gioco
Giochi inclusi: sei
Miglior creazione: shoot'em-up

Wargame Construction Set

I giochi creati con War Game Construction Set pongono uno dei due giocatori al comando di tank, della fanteria, di carri o altre unità militari. Con il joystick o la tastiera selezionate le unità e date le istruzioni per fare fuoco o gli ordini di marcia (in quattro direzioni, non le otto permesse in wargame più complessi); il computer contro cui combattete vi risponde allo stesso modo. La mappa scorre e un'opzione zoom presenta una carta della zona immediatamente circostante. L'azione è accompagnata da limitati effetti sonori, anche se la vostra unica opzione è la presenza o meno del sonoro.
Voi disegnate la mappa del gioco scegliendo e disponendo le icone terreno che ritraggono montagne, strade, fiumi e altre cartteristiche del territorio su una mappa in bianco. (Potete anche modificare gli otto giochi inclusi nel programma.) Un'utile opzione vi consente di stampare la vostra mappa, con il disegno di strade, confini e altre caratteristiche, con i caratteri ASCII. Le truppe si editano chiamando una schermata di testo che

elenca gli attributi come potenza di fuoco, difesa e movimento. Potete scegliere un'icona per rappresentare ciascuna unità, ma non potete disegnarvene una propria. E' possibile, e molto utile, cambiare il nome dell'unità. Un sistema per la duplicazione fa risparmiare tempo quando avete bisogno di più elementi dello stesso tipo. Le icone includono spadaccini e altri tipi avventurosi, come pure gli attesi tank e soldati, cosicché potete progettare giochi di ruolo (ma senza includere problemi di logica) e ricreare una quantità di battaglie storiche; oppure realizzare giochi completamente fantastici: che ne dite di una guerra dei sessi, con guerriere Amazzoni contro orde di Rambo? Il sistema War Game Construction Set è flessibile riguardo all'ambito delle battaglie che potete realizzare: quattro livelli di combattimento che vanno da uomo contro uomo (dove le icone raffigurano singoli soldati) a conflitti su larga scala, in cui sono rappresentati squadroni, divisioni o battaglioni. Ciascuna parte combattente può avere fino a 31 unità sul campo di battaglia; potete anche aggiungere artiglieria fuori schermo i cui bersagli sono determinati durante la fase di fuoco. Il dettagliato manuale di 28 pagine fornisce trucchi e suggerimenti per la realizzazione del gioco e include tabelle e mappe che descrivono gli effetti del terreno sulle varie unità. War Game Construction Set è piuttosto facile da imparare (di fatto più di molti wargame della SSI) ed è in grado di produrre giochi di qualità quasi professionale.

War Game Construction Set

Computer: Atari 8 bit, Atari ST, C 64/128, IBM PC e compatibili
Miglior caratteristica: quattro differenti livelli di combattimento tra cui scegliere
Giochi inclusi: otto
Miglior creazione: battaglie storiche

Adventure Construction Set

Adventure Construction Set è più che altro un set per la realizzazione di giochi di ruolo; quelli che con esso potete creare sono più simili a Ultima che a Zork. I personaggi sono raffigurati con icone che si muovono intorno a una veduta aerea di un mondo fantastico o dell'interno di un ambiente chiuso; le decisioni di gioco si prendono con il joystick o il mouse piuttosto che battendo dei comandi. Si può giocare al massimo in quattro e ciascun giocatore è rappresentato da una differente icona. Ciascun gioco si svolge su una mappa del mondo di 40x40 quadrati. Entrando nelle porte disseminate sulla mappa principale, il vostro personaggio si avventura in città, castelli e così via per raccogliere armi, incantesimi e altri arnesi. Alcuni aspetti del combattimento godono di un'animazione ridotta al minimo ed effetti sonori e brevi motivetti accrescono la bellezza dell'azione. Una mappa del mondo in cui si gioca può contenere al massimo 15 mappe di regioni, ciascuna con 16 stanze, 300 oggetti e 335 testi messaggio. Adventure Construction Set è corredato da sette mini-adventure game che potete giocare per familiarizzarvi con il sistema di gioco prima di accingervi a preparare il vostro divertimento mitologico. Voi lo costruirete accedendo ad un insieme di menu che sembrano rappresentare lo schema di un cambio di velocità: le opzioni in ciascuno dei tre menu principali sono collegate da linee e voi muovete il cursore con il mouse o il joystick lungo il percorso finché arrivate sull'opzione appropriata, allora premete il pulsante. Mini-menu sulla parte bassa dello schermo vi conducono più addentro nella struttura di comando. Usando il sistema di menu potete creare territori, mostri, armi e altri elementi del gioco. Gli incantesimi potenziano i personaggi con capacità fantastiche e i testi messaggio vi permettono di raccontare una storia e di fornire indizi al giocatore. Adventure Construction Set consiste di tre diversi set di costruzione: fantasy, fantascienza e mystery. Ciascuno ha un unico insieme di grafica e sonoro. Se non vi piacciono le centinaia di raffigurazioni di creature, persone, armi e oggetti già fornite, potete editarle o disegnarne di originali. Potete modificare i giochi inclusi nel programma (uno dei quali serve da tutore che completa il manuale di 43 pagine). In ogni caso ci vogliono una buona progettazione e lunghe ore di test e rifiniture per generare un gioco soddisfacente. Fortunatamente, se vi stancate a metà della creazione, Adventure Construction Set può anche completare il gioco per voi!

Adventure Construction Set

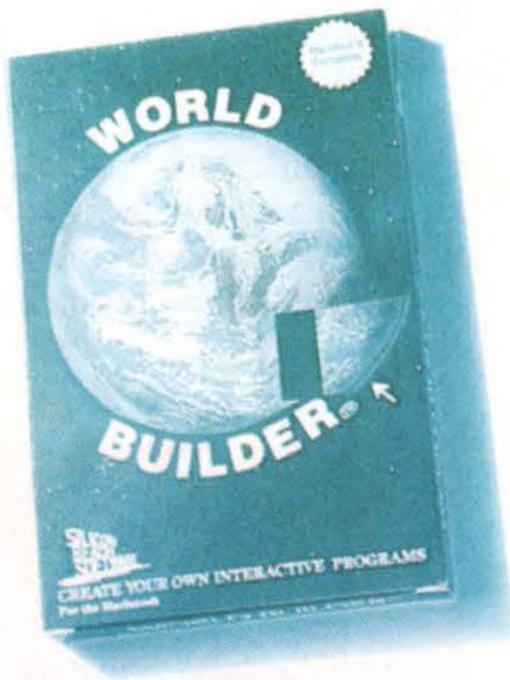
Computer: Apple II, Amiga, C 64/128, IBM PC e compatibili
Miglior caratteristica: tre differenti set inclusi nel "pacchetto": fantasy, fantascienza e mystery
Giochi inclusi: sette
Miglior creazione: giochi di ruolo in stile fantasy

World Builder

World Builder, il solo set di costruzione che sia stato creato per sviluppare un gioco poi messo in commercio (Enchanted Scepters), apre il regno dell'adventure grafica ai costruttori di mondi del possibile. Il programma inizia con un assortimento di illustrazioni che possono essere aggiunte a ogni ambiente con in più un programma di costruzione grafica nel caso preferiate disegnarvi i vostri quadri (potete anche introdurre inserti di arte e grafica disegnati con altro software). Si può inserire un testo per descrivere un luogo, un evento o una risposta a un'azione del giocatore. Con World Builder potete creare avventure contenenti fino a 2500 luoghi, 32767 oggetti e 32767 personaggi e suoni. Parlando di suoni, l'inclusa biblioteca di effetti sonori digitalizzati è la parte più stupefacente dell'intero sistema.

Poiché il gioco si basa su comandi di tipo testo, i giochi di World Builder forniscono una straordinaria libertà (o almeno il potenziale per essa) per ciò che riguarda quanto il giocatore può fare durante un'avventura. I problemi di logica simili a quelli di Zork sono solo una possibilità, mentre combattimenti e magia sono un'altra possibilità presente sulla tavolozza del creatore di giochi. Durante la realizzazione e il gioco, la maggior parte dei comandi comuni (come "guarda", "esamina", "prendi") può essere selezionata da un menu pull-down o con scorciatoie da tastiera. I giocatori possono anche esaminare oggetti raffigurati sullo schermo puntando su di essi.

La creazione del gioco pare facile, poiché è fatta in finestre denominate Mappa della scena, Lista dei personaggi, Lista degli oggetti e Lista dei suoni. Ma World Builder vi chiede di imparare una forma di BASIC che comprende alcuni comandi comuni come LET e THEN insieme ad altri specializzati. Nel corso del lavoro potete sfruttare la potenza di 234 variabili da definire per mantenere una traccia di quanto il giocatore fa durante la partita (punteggio, oro trovato, ecc.).

Per determinare ciò che accade in ogni luogo voi battete linee come IF {TEXT$ = examine stone} THEN PRINT "The stone rolls over". Finché non avrete padroneggiato la complicazione del liguaggio, non potrete ordire un'avventura davvero raffinata con questi fili di silicio. E anche allora, dovrete tener conto del tempo perso per rintracciare gli errori logici nel vostro programma, che sono spesso più difficili da trovare della chiave d'argento di Zork III. Eppure è la potenza di questo linguaggio di programmazione che vi consente di scrivere eccellenti adventure games.

World Builder, l'unico creatore di giochi solo per Macintosh qui recensito usa l'interfaccia Mac standard e così sostiene i limiti del computer e le strutture che lo rallentano. Ciò accelera notevolmente la codificazione dell'avventura e il processo di debugging

Il manuale di 87 pagine lavora in collaborazione con un disco tutore che dà una chiara illustrazione di come realizzare un gioco con World Builder. Il sistema è da consigliare a chi conosce un po' di BASIC ma non sa che cosa farsene.

> **World Builder**
> **Computer**: Macintosh
> **Miglior caratteristica**: potente BASIC con 234 variabili definibili dall'utente
> **Giochi inclusi**: nessuno
> **Miglior creazione**: adventure grafiche sofisticate

Pinball Construction Set

Pinball Construction Set è il programma del 1983 che aprì la strada all'attuale boom dei construction-set, ma resta ancora tra i più facili da usare. Cominciate con un canovaccio in bianco, un flipper su un lato dello schermo.

L'altro lato contiene un box pieno di icone che rappresentano i vari elementi del gioco: palle, flipper, lanciatore, bumper. Lungo il box, altre icone presentano comandi di programmazione visualizzati sotto forma di mano (per togliere gli oggetti dal box e sistemarli nel flipper) e di un globo (per cambiare gli effetti della gravità).

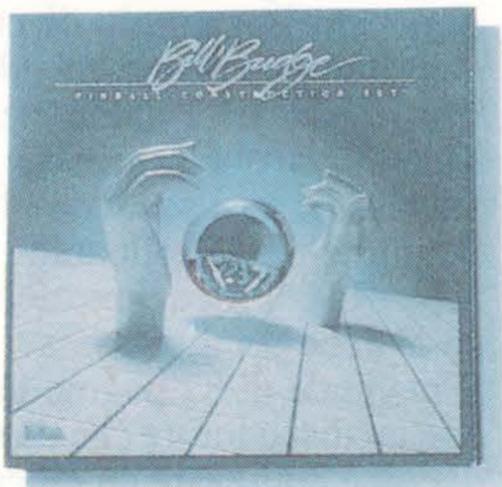
Quando giocate, il box è sostituito dal display del punteggio, che segna i colpi riusciti e mancati dei giocatori, il cui numero può arrivare a quattro. L'animazione e gli effetti sonori sono così vivaci e divertenti e l'interfaccia così facile da usare che io ho passato più tempo a studiare questo set di quanto ne abbia passato con ogni altro.

E' l'abilità a personalizzare in modo dinamico nuove forme e che vi permette di riprodurre così prontamente la vostra visione della vita con Pinball Construction Set. Anche il piano di gioco può essere ridisegnato.

Potete anche dipingere vari elementi del gioco pixel per pixel e poi mettervi nei panni del direttore d'orchestra e scegliere gli effetti sonori che accompagnano ogni bersaglio.

Quando avrete terminato di realizzare il vostro gioco, potete lavorare con l'ingranditore e le opzioni di colore per fregiarne la sommità con un nome. Io ho chiamato il mio "Pinhead Pinball".

Il manuale di 14 pagine potrebbe essere migliorato, poiché non offre un tutore né fornisce illustra-

zioni del lavoro in corso di preparazione, solo le immagini delle icone e le relative definizioni. Sono inclusi cinque giochi già pronti che possono essere editati. Non c'è bisogno del Pinball Construction Set per sfruttare un gioco realizzato con esso e così potete far partecipi gli altri del vostro originale flipper.

Pinball Construction Set
Computer: Apple II, Atari 8 bit, C 64/128, IBM PC e compatibili, Macintosh
Miglior caratteristica: forme personalizzabili per ottenere il flipper perfetto
Giochi inclusi: cinque
Miglior creazione: flipper di fantasia che violano le leggi del mondo reale

Scenario Builders e Character Editors

Paladin, gioco di ruolo di tipo tattico, contiene QuestBuilder, un buon esempio di costruttore di scenari. In una finestra una mappa in bianco; in un'altra potete trovare un set di icone per le varietà di terreno.

Per prima cosa puntate su un'icona terreno (per esempio tavole di legno) e poi sulla mappa per ricoprirla con esso.

Un menu pull-down vi consente di muovervi dalle icone per gli interni a quelle per gli esterni, nemici, oggetti o altri blocchi per la costruzione.

Questo costruttore di scenari vi dà anche una possibilità di scegliere lo scopo della cerca: trovare un certo numero di pergamene, fare piazza pulita di orchi e draghi nemici o semplicemente uscire vivi.

Questo modo di personalizare giochi già fatti è stato reso popolare da alcuni wargame, benché pochi siano versatili come Paladin.

Verificatelo su "pacchetti" come Mech Brigade, Demon Stalker, Roadwar 2000, The Ancient Art of War, Europe Ablaze, Battles of Napoleon, Warship, American Civil War I e II e Halls of Montezuma, per citare alcuni giochi forniti di un costruttore di scenari.

Ma i costruttori di scenari sono usciti dall'ambito dei wargame negli ultimi anni. Con Racing Destruction Set, una corsa di automobiline elettriche per uno o due giocatori, voi potete modificare le possibilità delle auto e dare vita alle vostre proprie corse. Il generatore di giochi di Lode Runner's vi permette di realizzare il vostro gioco di scale e labirinti.

In Mean 18 si metterà alla prova il votro talento nel creare campi di golf. Rock'Em vi dà la possibilità di disegnare una nuova configurazione di biliardo. (Il costruttore di scenari più divertente che abbia visto è Grand Slam Bridge, che dà l'opportunità di scegliere la propria mano.)

Collegati ai costruttori di scenari, gli editori di personaggi sono programmi di utilità che modificano le caratteristiche dei partecipanti in giochi come Ultima e Wizardry, permettendovi di trasformare istantaneamente un misero essere gracile in un sollevatore di pesi. Le maggiori case editrici di software non commercializzano questi editori di personaggi; tali programmi si trovano di solito su notiziari nazionali o locali oppure sono venduti da privati o da piccole ditte che trattano per corrispondenza. Sebbene possa sembrare una buona idea, un editore di personaggi può facilmente guastare un gioco, poiché organizzare la vostra festa costituisce già la metà del divertimento.

Quale Futuro per i Construction Set?

La prossima cosa da cercare, sebbene possa esserci tra un paio d'anni, è una qualche sorta di set per simulatori di volo.

I progettisti dicono che la tecnologia per un tale gioco esiste già, ma che il problema principale sarebbe far associare i programmatori dei due diversi generi di software.

Un'altra possibilità sarebbe il "Construction Construction Set", di cui Bill Budge (autore di Pinball Construction Set) parlava un paio d'anni fa.

Questo può anche essere meno probabile da realizzare di un set per la progettazione e le prove di volo dei propri aerei, ma nell'attuale mondo dei construction set che punta in alto, il cielo è ancora il limite.

NOTA

Shay Addams è direttore ed editore di "Questbusters", una diffusa pubblicazione che tratta giochi di adventure ed è l'autore di numerosi libri ed articoli sui divertimenti elettronici.

Strider

AMIGA, ST, CPC, SPECTRUM, C64

In questo superbo gioco d'arcade, rivestite i panni di un guerriero del futuro Il cui compito è quello di sconfiggere i Rossi superando 5 folli livelli!

U.S.Gold

Gli appassionati delle sale giochi riconosceranno senz'altro questo gioco arcade d'azione della Capcom. Ora, tra il plauso generale, il gioco fa il suo ingresso nella micro informatica anche a livello home!

L'azione, che non tiene conto dell'odierna, distensiva, era Gorby, si svolge nel futuro, in un'epoca imprecisa, in cui il Grande Capo dell'Armata Rossa opera per la supremazia della Russia. Il suo obbiettivo è la conquista della Terra, grazie a mostri, guerrieri e robot che attendono solo il suo segnale per distruggere il resto del pianeta. Una rivoluzione di massa provocherebbe un immane bagno di sangue, per cui rimane un'unica soluzione: un commando in grado di uccidere il Grande Capo. Hiryu è l'unico uomo in grado di portare a termine questa missione suicida. Affronterete, armati di laser-spada, il nemico con la determinatezza che vi distingue... nessuno vi potrà fermare.

L'emorme mostro che presidia il terzo livello è un ostacolo troppo spesso mortale

Un robot impressionante

Uno dei pregi di Strider è ia grande varietà dei mostri

Il combattimento inizia a Mosca per poi spostarsi in Siberia dove, oltre a scovare i nemici nascosti sulle montagne, dovrete combattere contro un clima gelido e crudele. Dopo questa dura prova vi imbatterete in un villaggio dove gli indigeni vi accoglieranno a colpi di lance e freccie avvelenate.

Infine lo scontro finale: a Mosca vi scontrerete con il Grande Capo in persona.

Il gioco è costituito da 5 livelli che potrete superare scegliendo fra i numerosi possibili percorsi. Inoltre i bonus vi daranno il diritto a super- armi come droidi e super laser-spada.

Hiryu potrà contare sulla sua forza e agilità, saltando, arrampicandosi sui muri, eseguendo giravolte e addirittura salti mortali. Purtroppo non siamo ancora in grado di darvi notizie sulla giocabilità di questo programma poiché è ancora in fase di preparazione.

Abbiamo però potuto apprezzare la finezza della grafica e la fluidità delle animazioni per quanto riguarda la versione Amiga.

L'uscita di questo gioco arcade è prevista per questo mese su Amiga, ST, CPC, Spectrum e Commodore 64.

Black Tiger

ATARI ST

Volete fare un tuffo nel passato? Se amate le scene misteriose questo soft fa per voi!

Capcom/US Gold
Black Tiger è un game adventure/arcade che si svolge in un contesto medievale fantastico e il vostro ruolo è quello di un prode cavaliere in cerca di giustizia. L'estetica di questo gioco (anche l'occhio vuole la sua parte!) è rimarchevole, poiché i decori degli scenari sono magnifici sotto tutti i punti di vista. Una delle particolarità di questo soft, è quella di avere qualcosa in comune con Forgotten Worlds (già recensito precedentemente su questa Guida). Non ci si accontenta di raccogliere dei bonus qua e là nella schermata, ma potete avere anche dei soldi da utilizzare alla "boutique".
In questo negozio trovate un vecchio mago che vi venderà delle nuove armi e vi donerà nuovi poteri. D'altra parte da un ST, non ci si poteva aspettare niente di meno che una grafica pura e dei colori stupendi, è veramente un soft ben fatto!

Comprate il necessario nella boutique del mago...

Nitro Boost

ATARI ST

Un soft per gli amanti delle simulazioni! Guidate la vostra macchina stile "Mad Max" e armata di cannone. Siete pronti! Via per una corsa mozzafiato contro il tempo.

Code Masters
Quello che possiamo dire per certo di questo soft, è che siete al volante di una macchina dotata di un'arma potente, la vostra vettura può ruotare di 60 gradi alla sua sinistra e alla sua destra; può accelerare, decelerare ed anche fare testa coda in uno scrolling fluido, anche se a mio parere un po' lento.

Tenete gli occhi bene aperti!

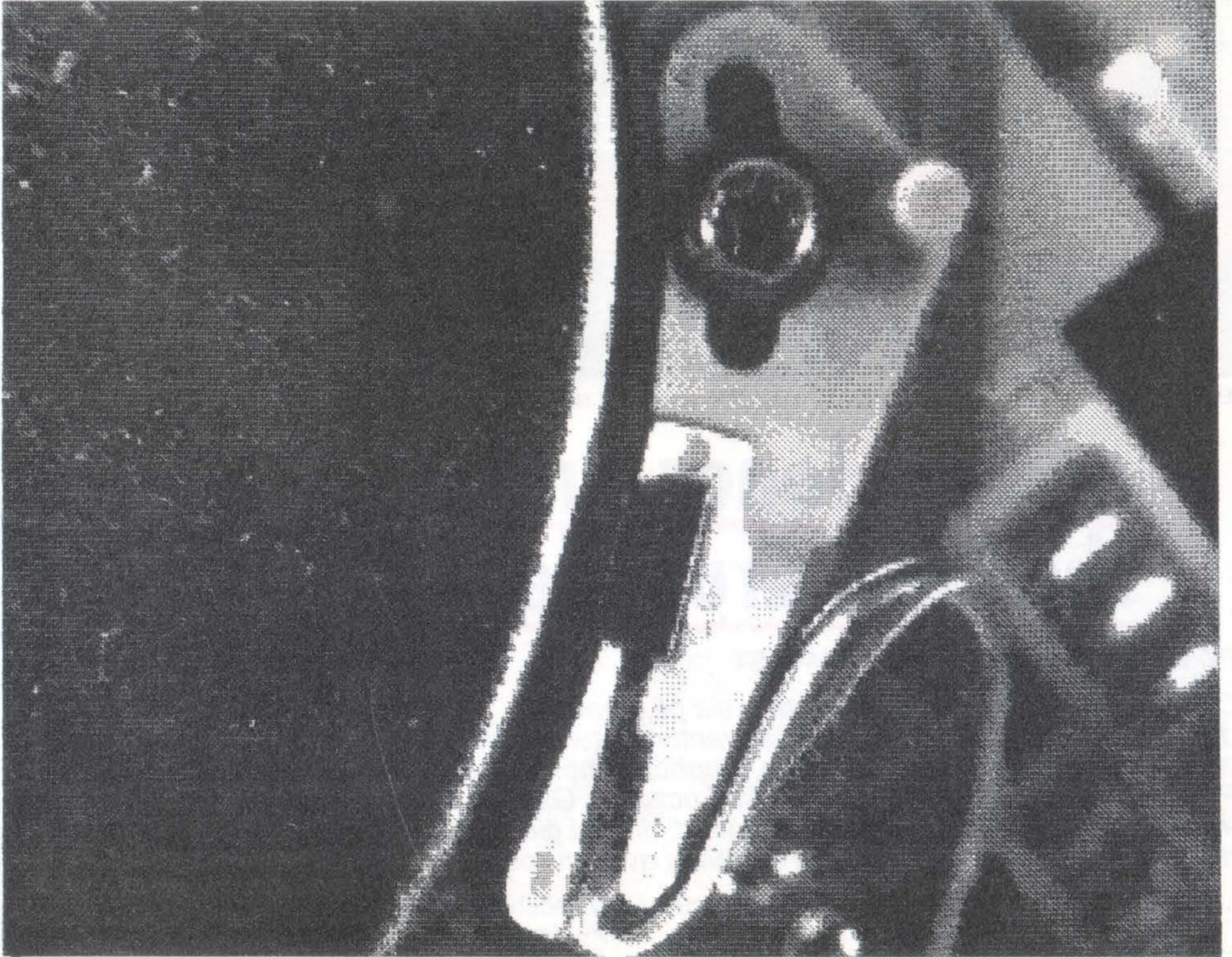
La vista dall'alto offre una grafica povera e poco dettagliata.
Il fine del gioco è quello di arrivare il più velocemente possibile al termine di ogni livello. Giocando vedrete passare nell'acqua alcuni uomini, ma non vi so ben dire cosa bisogna fare con essi, visto che con il soft non vengono ancora fornite le istruzioni.
Ci sono diversi livelli nei quali occorrerà trasformare la vettura in un altro "motore", per esempio nel secondo livello diventerà un Off Shore. Code Masters: ci basta nominare la casa per descrivere il gioco!! Ok.!

F. Break Basket-Ball

AMIGA

Finalmente anche su Amiga è approdato un soft di basket-ball

Fast Break Basket-Ball, essendo il solo soft di basket per Amiga, è il migliore! Scherzi a parte, è in effetti molto completo. I personaggi sono fluidi e il pallone è molto ben realizzato, rotola e rimbalza (quasi come nel normale gioco del basket). Non posso annotare che due piccoli difetti: la grafica poco curata e l'assenza di scolling orizzontale, che rimpiangerete al momento dei passaggi dei giocatori da una parte all'altra del campo di gioco.

La grafica poteva essere meglio!

Ecco il nostro eroe alla ricerca di indizi che lo aiutino a ritrovare Henry

Indiana Jones and the Last Crusade

PC E COMPATIBILI, AMIGA, ATARI ST

Questo soft è nato per accontentare sia gli amanti dell'azione diretta che quelli degli adventure-intellettuali, ed è questo il motivo che ha spinto Stephen Arnold, vice Presidente e Direttore Generale della Lucasfilm Games, dopo aver esaminato il comportamento di diversi giocatori, a creare due giochi differenti ma entrambi avventurosi.

Lucasfilm

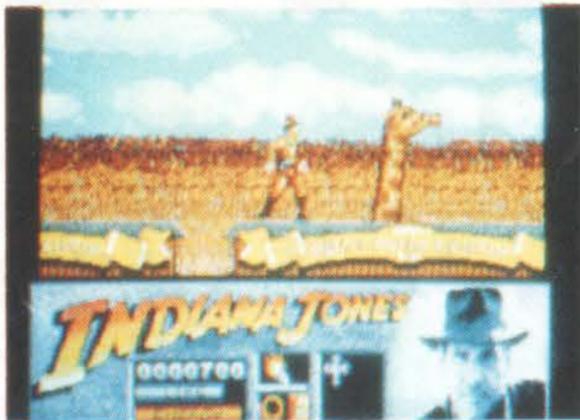
L'adventure grafica. Il gioco si svolge nel 1938. Al College Barnett di Connecticut, il Dr. Indiana Jones, di temperamento mite, insegna archeologia ai ragazzi, sempre attenti alle lezioni. Ogni cosa appare normale e tranquilla. Ma poiché si tratta di un gioco di Indiana Jones, le cose non possono rimanere tranquille per molto tempo. Infatti la casa del papà di Indy viene saccheggiata e, da allora, Henry Jones sembra svanito nel nulla. Si viene poi a sapere che Henry è stato rapito dagli agenti della Gestapo con lo scopo di farsi condurre all' Holy Grail. La storia, corredata di molte scene, si svolge in Italia , Austria, Germania e alcuni paesi dell'Est. Ad esempio, in un cimitero nei pressi di Venezia, Indy deve individuare una tomba antica che fornisce la chiave per recarsi al "Grail Temple". I giocatori, che assumono il ruolo di Indiana Jones e occasionalmente quello di Henry, non hanno bisogno di digitare ma devono semplicemente cliccare sulle combinazioni di verbi, oggetti e luoghi che ritengono più opportuni. Volendo combattere, basta selezionare l'opzione "fight": il tastierino permetterà di avanzare, ritirarsi, dare pugni eccetera... Barre colorate rimpiazzano il tradizionale display indicando la resistenza di Indy e dei suoi nemici.

L'action game. Come nel film, l'azione inizia nel 1912 a Utah. Il giovane Indy , sta ricercando una caverna gigante nella speranza di riscattare la preziosa croce del Coronado sottratta da una gang di malviventi e assassini. Il nostro eroe, dopo aver recuperato la croce, deve difendersi da coltelli, pugni eccetera.

Al secondo livello troviamo Indy nel cimitero Veneziano, dove affronta una serie di pericoli a base di sfere di fuoco e topi selvaggi, superati i quali si troverà di fronte i guerrieri del Grail. Risolto anche quest'ultimo contrattempo, Indy dovrà scalare il sinistro bastione del castello di Brunwald. Evitando i riflettori e le frecce fiammeggianti, deve farsi strada per entrare nel castello e passare così al terzo livello. Qui, attraversato furtivamente il ballatoio del gigante Zeppelin, trovata la chiave principale che conduce al "Grail", raggiunta l'uscita del labirinto, Indy deve sabotare il sistema di allarme e, finalmente, muoversi verso la sua ultima sfida: "The Grail Temple". Come per "The Graphic Adventure", l'azione è accompagnata da temi musicali ed effetti grafici ad alta risoluzione.

M.B.

Attenzione a non farvi scoprire...

Spendide scene molto varie

Affrontate il bastione con calma

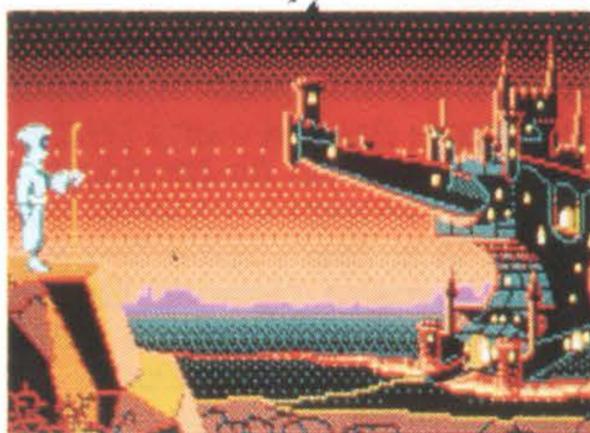
Nota
Entrambe le versioni hanno un vero look cinematografico: sono infatti presenti nel gioco dozzine di effetti sonori che aiutano a rendere ancora più realistico il gioco. Nella confezione è incluso anche un manoscritto di 60 pagine del "Grail Diary" di Enry Jones. Il diario è pieno di ritagli di giornali, schizzi e bozze che torneranno utili nel corso del gioco.

C.T.

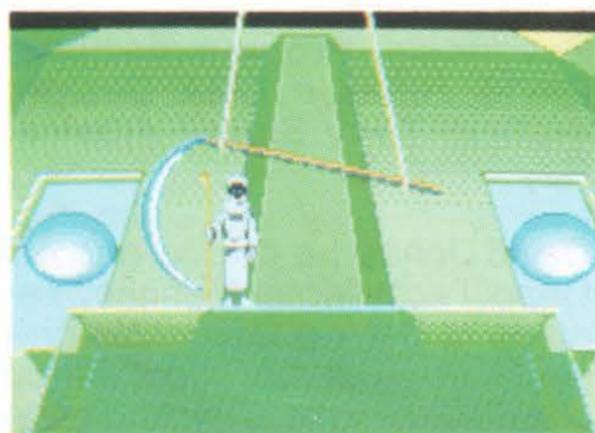
Tipo	*Adv/azione/strategia*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

PC, AMIGA, ATARI

All'era dell'Oscurità, nella quale i Dragoni governavano il cielo crepuscolare, fece seguito l'era delle Grandi Corporazioni.

Un suggestivo scenario notturno....

Guidati dalla rocca verso l'ignoto

Troppo tranquillo, diffidate...

Lucasfilm
La storia di "Loom", si svolge appunto nell'era delle Grandi Corporazioni, un periodo mitico in cui pastori, fabbri e vetrai governavano il mondo. L'eroe dell'epoca è Bobbin un giovane membro della misteriosa "Corporazione dei Tessitori", che pure faceva parte di un gruppo delle corporazioni avente un ruolo cardinale nel gioco e sempre in forte conflitto tra il bene e il male. Quando il gioco inizia Bobbin è solo nel villaggio dei Tessitori. Gli antenati della Corporazione sono misteriosamente scomparsi, inghiottiti da una forza sconosciuta. Incaricato di scoprire il mistero della loro scomparsa e di salvare il mondo da una terribile catastrofe, tutto ciò che Bobbin può fare è iniziare a cercare degli indizi. Nel momento in cui Bobbin trova la rocca dei Tessitori, inizia la magia del gioco: la rocca è infatti la "bacchetta magica" dei Tessitori. Divisa in otto segmenti, ognuno dei quali è contraddistinto da una nota musicale, la rocca intreccia formule magiche. Ogni qualvolta il nostro eroe viene a trovarsi in presenza di magia, la sua rocca diviene incandescente; ad esempio quando Bobbin si imbatte nella frotta di gufi nella foresta buia, (lo stridio dei gufi origina una sequenza musicale di quattro note captato dalla rocca), non deve fare altro che ripetere le quattro note "puntando o cliccando" sulla rocca, per poter riuscire a vedere nel buio come i misteriosi pennuti dai grandi occhi gialli. Queste ed altre magie si possono fare proprie ed eventualmente inserirle nel "Book of Patterns" per poterle riutilizzare nei momenti più opportuni. Al gioco è acclusa una cassetta Dolby Stereo la quale, non solo mette in luce il background della storia, ma delinea anche molto bene la personalità dei protagonisti. "Loom" è già disponibile per IBM e compatibili, e dovrebbe esserlo già anche per Amiga e Atari ST.

E.F.

Nota
Potremo definire questo gioco un semi-adventure innovativo, in quanto non richiede di digitare ma di "puntare e cliccare" per selezionare oggetti e intrecciare magici incantesimi. Altre caratteristiche speciali sono: 30 minuti di cassetta stereo, il libro di magie "Book of Patterns" completamente illustrato che permette di identificare e registrare nuovi incantesimi, alta risoluzione 3D, descrizione dettagliata di personaggi ed effetti speciali d'animazione, paesaggi panoramici, background musicali con effetti che creano una atmosfera affascinante, pericolosa, entusiasmante e... scusate se è poco! Su PC e compatibili il controllo avviene per mezzo di mouse, tastiera e joystick, mentre su Amiga e Atari ST, solo per mezzo di mouse e tastiera.

M.B.

HITS

Blood Money

AMIGA

Preparatevi al peggio quando caricate Blood Money: ci vogliono nervi d'acciaio per sopravvivere! L'abbondanza di avversari, la loro diversità, le scene grandiose, persino gli ostacoli da superare sono superlativi. Appassionati di shoot'em-up o no, Blood Money vi piacerà sicuramente!

Uccidere i mostri non basta, bisogna anche raccogliere il denaro che essi perdono

Psygnosis. Programmazione: David Jones e DMA Design; grafica: Tony Smith; musica: Ray Norrish.

David Jones ha colpito ancora! Dopo l'eccellente Menace, l'equipe di DMA e Psygnosis presenta un superbo shoot'em-up che riunisce tutte le migliori carte del genere: perfetto equilibrio tra azione e strategia, grafica di alta qualità, effetti sonori e musiche deliranti, è il soft d'azione più riuscito del mese. Per questa volta, gli avventurieri del joystick non piombano in una classica guerra spaziale. Blood Money o "Il Prezzo del Sangue" è infatti un safari favoloso. All'inizio della partita il giocatore dispone di 200 dollari, sufficienti giusto per acquistare il vascello del primo livello di gioco e rilevare la scommessa degli organizzatori: fare piazza pulita nel complesso labirinto di sale e gallerie di questo universo. Lungo tutti i quadri bisogna allora raccogliere fondi per arricchire il proprio armamento. La carta principale del soft è una presentazione animata da far urlare di gioia. La musica è superba, così come la sintesi vocale che presenta la vostra missione. Quanto alla grafica, peccato che non si tratti che dell'introduzione. Ma rassicuratevi, anche la missione vera e propria ha di che far fremere. In uno scrolling perfetto, la scena avanza inesorabile verso la destra, l'alto o il basso e vi obbliga a procedere lentamente verso il cuore di questo primo pianeta. Proprio perché questo scrolling è molto lento si ha il tempo di approfittare al massimo delle possibilità della partita. La strategia è duplice infatti: bisogna da una parte distruggere i tiratori situati contro le pareti, dall'altra lanciare il proprio laser contro i mostri che sopravvengono ad ondate successive. La rappresentazione dei nemici è geniale. Ma più ancora stupisce l'animazione dei grandi sprites! L'andatura agile e minacciosa dei Walkers è degna delle sale giochi! I nastri di palloni, le stelle che si sdoppiano, e ancora i polipi del secondo livello si muovono con una flessuosità e precisione accattivanti. Dal lato sparo, voi dovete misurarvi con avversari di potenza varia. I più difficili da uccidere abbandonano morendo di pezzi da 25 $. E' allora difficile sparare e raccogliere allo stesso tempo la fortuna dei vostri nemici. La strategia utilizza, nel contempo, numerosi trucchi. In certi punti le reazioni del joystick sono per esempio invertite. Più avanti, delle porte girevoli ruoteranno leggermente ad ogni tiro. L'unico modo di passare è mirare giusto e soprattutto non usare lo sparo automatico! E credetemi, è una gran qualità per uno shoot'em-up proporre un'azione delirante, ma in cui occorre tuttavia usare molta astuzia e pazienza per riuscire! C'è poi la raccolta delle armi. Qui

Magazzino degli equipaggiamenti

Un labirinto in tutte le direzioni

Due giocatori si spalleggiano

Sparo da missile triplo

non è possibile reperire laser o bombe fuori dalle armerie. Queste sono ripartite lungo il cammino. Una volta a bordo di queste basi, dovete scegliere le migliori armi che vi pòtete permettere in funzione del vostro gruzzolo. I laser semplici, a tiro orientato verso l'alto o il basso, sono poco costosi e già molto efficaci. Ma quando si sono accumulati almeno 300 dollari è possibile equipaggiare il proprio vascello di armi ipersofisticate, di booster di potenza, di bombe spiananti, ecc. Rimane infine da parlare dell'ottima gestione dello svolgimento del gioco. E' innanzitutto possibile giocare a due sullo stesso quadro. In questo tipo di gioco le strategie sono molto ricche: un giocatore "sbozza" il terreno, accanendosi specialmente sui nemici statici. Poi, i due guerrieri agiscono insieme, uno sparando sull'avversario e l'altro raccogliendo i dollari che cadono da ogni morto, per poter possedere più avanti un vascello iperpotente... Blood Money permette pure di salvaguardare il punteggio e con esso di raggiungere i due ultimi livelli di gioco, per i quali un principiante non avrebbe neanche il denaro sufficiente

La scena è sontuosa

per acquistare il vascello! In conclusione, Blood Money conquista il rango dei maggiori shoot'em-up, a fianco di Menace, Nemesis, R-Type ed altri titoli prestigiosi. Ma ciò che è interessante sottolineare è che la qualità di questo programma e la sua chiarezza di gioco sono tali che esso sedurrà tanto i maniaci dell'azione che i giocatori meno appassionati di shoot'em-up. E non c'è, secondo noi, qualità più interessante!

E.F.

Tipo	*Shoot'em-up*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

Nota

Questo nuovo shoot'em-up della Psygnosis, che segue Menace beneficia d'una realizzazione altrettanto superba di quella del suo predecessore. L'idea del denaro necessario per acquistare equipaggiamenti supplementari è ispirata a Phantasy Zone, ben noto ai possessori di una console Sega. Un gioco difficile, che migliora se giocato a due.

C.T.

Presi tra due fuochi

Mayday Squad

AMIGA

Un gioco situato fra strategia, azione e avventura che insieme creano un cocktail esplosivo!

Tynesoft

L'ambasciata è stata presa d'assalto da un gruppo di terroristi. All'interno, i vostri avversari hanno già organizzato la loro difesa. Uomini in ogni locale, munizioni da vendere e qualche ostaggio...

Per una storia abbastanza classica, c'è la messa in scena di questo programma, che sedurrà il giocatore. Innanzitutto dovete

Dopo la selezione del tiratore, mirate al bersaglio con l'aiuto del cursore

scegliere i tre membri del vostro gruppo ed il livello di difficoltà dell'avventura.

Si tratta poi di guidare la vostra equipe. La conduzione eccezionalmente fluida e la logica di Mayday Squad è il primo atout dell'avventura. Il mouse o il joy-

Il menu d'azione dell'artificiere

Si deve reagire presto!

Mayday Squad: versione C 64

stick vi permettono di selezionare uno dei personaggi, poi una delle azioni che si possono intraprendere. Questo stesso cursore si trasforma in visore quando è puntato sulla finestra di gioco centrale. Per prima cosa dovrete memorizzare al più presto le possibilità di ciascun membro dell'equipaggio. Il capo della gang può sparare sul nemico. Viene poi l'artificiere che dispone d'una importante panoplia di esplosivi: granate, bombe a scoppio ritardato, ecc. L'equipe conta infine uno specialista delle esplorazioni e delle trasmissioni, che sarà incaricato di perquisire le stanze, ascoltare alle porte o di scassinare le serrature, di contattare la base o far funzionare i computer dell'ambasciata.
Quando si sceglie uno dei personaggi, il suo menu "azione" si apre a destra dello schermo; ma attenzione, se il nemico appare in questo momento, bisogna per esempio essere pronti a sparare, parlamentare o a lanciare una granata. Ci si destreggia allora senza tregua fra strategia ed azione. Secondo aspetto ludico della partita, il tracciato del piano dei luoghi visitati.
Dovete trovare al più presto delle armerie per deporvi le armi, i locali dove sono tenuti prigionieri gli ostaggi, le scale segrete, gli uffici di trasmissione... Mayday Squad non accetta d'altronde che un solo percorso per riuscire nella missione.
Il gioco è appassionante, ma, quando anche lo si sarà vinto, non sarà possibile cambiare l'impostazione del gioco e quindi trovare nuove strategie. Parliamo infine del contesto sonoro e grafico dell'avventura. I disegni sono particolarmente precisi. Il gruppo è visto di spalle e la rappresentazione dei nemici o degli oggetti è abbastanza particolareggiata, perché si sappia sempre se sparare o cercare. L'ubicazione delle stanze e dei corridoi è molto logica; gli effetti sonori sono realistici e variati (spari, bombe, eccetera.). Mayday Squad si presenta quindi come un soft metà avventura e metà azione ben realizzato sullo schermo e sufficientemente ricco nella sua strategia, per appassionare gli amatori. E se la scena è un po' troppo fissa, restano comunque i diversi livelli di difficoltà per garantire parecchie ore di gioco appassionante.

M.B.

Tipo	*Avventura/Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Versione C64

La versione C 64 di Mayday Squad è un po' più ridotta quanto a possibilità di gioco rispetto alla versione studiata per Amiga. Ciascuno dei tre personaggi non espleta qui che una sola funzione per volta, che sia lo sparo, il lancio di bombe o l'esplorazione dei luoghi circostanti.
L'unica arma che resta per sedurre il giocatore è la scoperta del labirinto formato da stanze e corridoi e lo sparo guidato dal visore presente al centro dello schermo principale.

C.T.

Tipo	*Avventura/Azione*
Interesse	*13*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆
Suono	☆☆☆

Vindicators

AMSTRAD CPC

Tutto accade nel XXVI secolo a bordo di un tank, dovete impadronirvi delle basi installate da un impero tentacolare. Un gioco arcade che sfrutta al meglio il vostro CPC.

Tengen. Autore: Consult Computer System.

Tengen è l'etichetta dell'editore Domark che avevamo già visto nell'adattamento su micro del gioco arcade (Star Wars). Eccoci dunque alle prese con un titolo nato, una volta di più, dai giochi arcade e firmato Atari. Questa volta siete proiettati in pieno XXVI secolo, dove una guerra vi contrappone alle potenti truppe dell'impero Tangent. Beninteso, voi disponete d'un imponente mezzo di distruzione: il tank da combattimento SR-88. Il vostro compito è semplice, ma difficile da realizzare: dovete prendere possesso successivamente di quattordici stazioni a livelli multipli, distruggendo prima tutte le installazioni nemiche. Ognuna delle stazioni possiede dei sistemi di difesa sofisticati, come torrette a cannoni girevoli o tank superpotenti, che non cesseranno di tentare di distruggervi. Il vostro mezzo, malgrado la sua maneggevolezza e la sua potenza di fuoco, dispone sfortunatamente solo d'una piccola riserva di carburante. Questo inconveniente non è da poco, poiché malgrado i tiri nutriti dei vostri

avversari e le molteplici trappole che vi sono tese, voi dovete essere continuamente in cerca di certi elementi, specialmente di bidoni di carburante. La scena futurista nella quale siete immersi è carica di pericoli. Infatti, una serie di ostacoli, come muri o barriere elettriche, vi costringono ad essere sempre concentrati ed attenti nei vostri spostamenti. I tank nemici, da parte loro, non manifestano alcuna pietà e si accaniscono con terribile violenza se vi trovano bloccati per qualche difficoltà del territorio. Inoltre, la difficoltà è accresciuta dai bombardamenti d'un drone. Però i differenti oggetti che troverete vi permettono d'ottenere dei bonus: campo di tiro maggiorato, aumento della potenza di fuoco e della frequenza del tiro, schermo di protezione (diminuisce le perdite di combustibile), cannone a bombe. E non bisogna dimenticare di cercare l'indispensabile chiave che vi permetterà di aprire le porte che vi daranno accesso ai livelli successivi, il soft può essere giocato a due cosa che permette una vera collaborazione fra giocatori. La grafica è particolarmente riuscita, a dispetto della debole definizione della bassa risoluzione (160x200), gli autori del programma sono riusciti a dare ai diversi tank una "impressione" di volume. Le animazioni sono indiscutibilmente uno degli aspetti più spettacolari del soft. Infatti, malgrado il suo piccolo microprocessore, il programma riesce a gestire con celerità un gran numero di oggetti diversi, il tutto grazie a scrolling multidirezionali efficaci, il che, a giudizio di programmatori esperti di CPC, non è affare da poco. Gli effetti sonori non sono molto spettacolari, ma possono soddisfare.

E.F.

Lo schermo è nel modo a due giocatori: l'altro tank è vostro alleato

Tipo	*Azione*
Interesse	*15*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★

Versione ST

Contro tutte le attese, la versione ST di Vindicator è deludente. Malgrado la grafica di buona qualità, il programma è molto mediocre, le animazioni perdono colpi e annullano l'interesse del gioco.
Il sonoro è sufficiente. I programmatori di Tengen dovrebbero pedrò approfondire il "mistero" che permette loro di ottenere animazioni più rapide su 8 bit che su 16. (Dischetto Tengen)

M.B.

Tipo	*Sport*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Note

Vindicators è un gioco arcade che mi piace molto e conservo un ottimo ricordo d'una sera di gioco accanito in equipe col mio amico. Trovo che M.B. sia un po' eccessivo nel suo giudizio sulla versione ST. E' vero che l'animazione è lenta e che ciò gli toglie una parte d'interesse, ma l'azione resta avvincente, specialmente giocando a due.

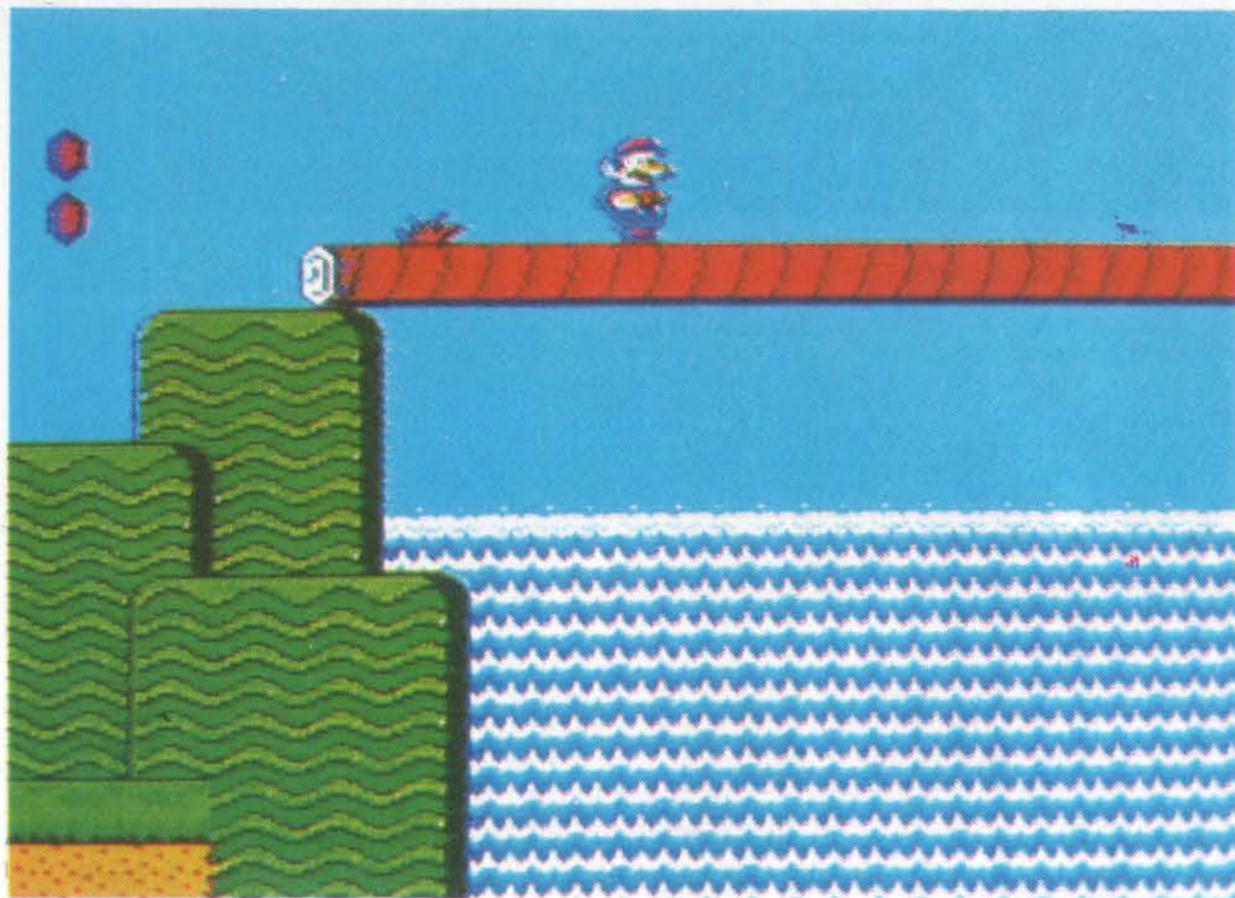
C.T.

Tanto la versione CPC trae profitto dalle capacità della macchina, quanto la versione ST soffre d'un grave difetto. Se la grafica è piacevole e gli effeti sonori corretti, l'animazione è d'una lentezza esasperante. Quando parecchi oggetti si trovano sullo schermo, gli spostamenti avvengono lentissimamente ed a scatti, il proiettile d'un cannone attraversa lo schermo alla velocità d'una lumaca asmatica!

Mad Max

Guardatevi dagli attacchi aerei

Attacco simultaneo dei due tank

Voi avete la chiave: l'uscita è là!

Nuove avventure straordinarie per i fratelli Mario

Super Mario Bros II

CONSOLE NINTENDO

I programmatori giapponesi hanno vinto una vera scommessa: dare un seguito a un programma vedetta che fosse differente dall'originale, conservandone l'ambiente e apportando nuove idee. Bravi per il tour de force! I fans della prima versione acquistino la seconda ad occhi chiusi.

Nintendo.
Super Mario Bros è indiscutibilmente un capolavoro, si attendeva quindi con impazienza il secondo episodio delle avventure di Mario.
E' una scommessa indovinare il seguito d'un tal monumento, come conservare lo spirito del gioco precedente, apportando qualcosa di veramente nuovo. Si ha un bel conoscere il talento dei programmatori giapponesi, ci si domanda quanto meno se non si resterà delusi.
Si apre la scatola con impazienza, si lacera la plastica di protezione con un colpo di denti frenetico, prima di mettere la cartuccia nella console... è partito, stiamo finalmente per vedere cosa c'è dentro questo nuovo Mario!
Innanzitutto si sa poco: la grafica è diversa dalla precedente, il modo di controllo del personaggio anche, allora ci si pongono delle domande... e qualche ora dopo si sta ancora giocando, come dei malati, ed ora si sa: è SUPER!
Super Mario Bros è un programma che è stato molto ben pensato e, per riprendere una formula che ha avuto la sua ora di gloria, è il cambiamento nella continuità. Si ritrova completamente lo spirito del primo programma, ma si scoprono un mucchio di nuove idee.
Anche questa volta Mario deve attraversare dei mondi che si compongono di tre livelli molto differenti. Ci sono delle stanze segrete piene di tesori o di chiavi indispensabili, così come astuzie di tutti i tipi. Ma, a partire da questa base comune, Nintendo ha costruito un gioco interamente nuovo.
Prima innovazione: la scena scorre in scrolling orizzontale o verticale secondo i punti. Inoltre, quando Mario scopre una boccetta nascosta, gli basta gettarla per terra per far apparire una porta che conduce ad un sottospazio, deve anche scoprire il punto più appropriato, per ottenere i migliori risultati.
Ma la principale novità di questo programma è che Mario non ha armi, egli strappa da terra delle verdure che utilizza come proiettili per liberarsi dei suoi avversari, oppure delle bombe che servono a sgomberare i blocchi che gli sbarrano il cammino. Meglio ancora, egli può anche saltare sulla testa dei suoi aggressori per impadronirsene prima di lanciarli contro altri con lo stesso risultato.
Questo principio è molto originale e, per quanto ne sappiamo, non è mai stato utilizzato in nessun altro programma.

Il mostro aspetta alla fine di ogni livello, fate attenzione!

E' necessario aprirsi la strada a suon di bombe

Una delle numerose stanze segrete. State in guardia

VIENI A TROVARCI AL SIM 14 — 18/9/89 PRESSO IL "VIDEOGAMES POINT" STAND D1 PAD. 7

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

PUNTA AL MASSIMO:
SOLO SOFTMAIL E' LA TUA GARANZIA DI QUALITA' E SERVIZIO!

VUOI ricevere il nostro bellissimo catalogo **GRATUITO** tutto a colori? Telefona **SUBITO** allo (031) 30.01.74

ACCESSORI

Copri mouse	20.000
Copritastiera A500	25.000
Copritastiera IIGS	39.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Game card PC/Konix	49.000
Joy. Macintosh	99.000
Joy. Mac IV (ADB)	150.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Turbo Pedal	59.500
Joy. Wico Apple/PC	65.000
Mouse doctor	25.000
Porta mouse	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
Tappetino mouse	22.500

LIBRI/HINTS & TIPS

Bard's tale: vari	telef.
Deathlord	19.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Gunship academy	25.000
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000
Sierra on Line: vari	telef.
Starflight	25.000
Ultima: vari	telef.
Wasteland	16.500
Zak McKracken	telef.

AMIGA

A-Max	telef.
African raiders	45.000
Airborne ranger	59.000
Bal.of power 1990	49.000
Barbarian II	39.000
Battlehawks	29.000
Bio Challenge	39.000
Bismarck	59.000
Castle warrior	telef.
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Dragon's lair (1Mb)	75.000
Dragon ninja	39.000
Dungeon master1Mb	59.000
Fire brigade	65.000
Forgotten worlds	25.000
Grand monster slam	29.000
Grand prix circuit	69.000
Gunship	59.000
Heroes of the lance	49.000
Hint disk	29.000
Kick off	29.000
Kult	59.000
Lords of Rising Sun	69.000
Microsoccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Navy moves	29.000
Neuromancer	telef.
Phobia	39.000
Photon paint 2.0	215.000
Populous	55.000
Data disk	telef.
Powerdrome	telef.
Power struggle	29.000
Renegade	39.000
Running man	29.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Scenery FS II #9	39.000
Sex vixens in space	55.000
Silk worm	39.000
Sword of Sodan	69.000
Tech	39.000
Test drive II	telef.
Data disks	telef.
TV sport football	59.000
Virus Killer ITA	29.000
Workbench 1.3	45.000
Zak McKracken (ita)	49.000

CBM 64/128 CASS.

Add: Heroes..lance	29.000
Barbarian II	18.000
Defender ... crown	12.000
Dragon ninja	15.000
Forgotten worlds	telef.
Grand Prix Circuit	22.000
Kick off	18.000
Microsoccer	39.000
Red Heat (Danko)	18.000
Renegade III	15.000
R-Type	18.000
Rock star	18.000
Running man	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Silk worm	18.000
Vigilante	telef.
Zamzara	7.500

CBM 64/128 DISCO

Add: Hillsfar	49.000
Annals of Rome	29.000
Barbarian II	25.000
Battle tech	39.000
Circus attractions	15.000
Defender ... crown	15.000
Ferrari F1	telef.
Fire King	49.000
Forgotten worlds	telef.
Grand monster slam	15.000
Grand Prix Circuit	29.000
Instant music	25.000
Journey ... earth	21.000
Kick off	21.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microsoccer	49.000
Neuromancer	39.000
Phobia	18.000
Powerplay hockey	29.000
Project firestart	39.000
Real Ghostbuster	25.000
Red Heat (Danko)	21.000
Rocket Ranger	39.000
Running man	21.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Silk worm	21.000
Spherical	15.000
Test drive II	telef.
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Vigilante	15.000
War in middle earth	25.000
Wasteland	39.000
Zak McKracken	telef.

AMSTRAD 464 CASS.

Barbarian II	18.000
Crazy cars II	18.000
CY Adv flight trainer	18.000
Dragon ninja	18.000
Forgotten worlds	15.000
Microsoccer	39.000
Red Heat (Danko)	15.000
Renegade III	15.000
Silk worm	18.000
Soccer spectacular	29.000
Vigilante	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 3"

Add: Hillsfar	59.000
Battlechess	59.000
Flight simulator 3.0	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Genghis Kan	99.000
Nobunaga's amb.	99.000

MS-DOS 5"

Abrams battle tank	59.000
Battlechess	59.000
Ferrari F1	telef.
Flight simulator 3.0	99.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Grand Prix Circuit	59.000
Grand monster slam	29.000
Millennium 2.2	49.000
Prime time	69.000
Pro beach volleyball	49.000
Sex vixen in space	69.000
Street fighter	29.000
Test drive II	59.000
Data disks	telef.
Waterloo	59.000

MS-DOS 3" & 5"

Adv. dungeon&dragons	*tel.*
American civil war II	59.000
Battlehawks	39.000
C.Y. AFT 2.0	69.000
Defender ... crown	59.000
Fire brigade	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Rocket Ranger	59.000
Under fire	69.000
688 attack sub	69.000

ATARI ST

Airborne ranger	59.000
Barbarian II	39.000
Battlechess	59.000
Battlehawks	39.000
Bio Challenge	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Dragon's Lair	telef.
Ferrari F1	telef.
Forgotten worlds	29.000
Grand monster slam	29.000
King of Chicago 1Mb	39.000
Microsoccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Populous	55.000
Red heat Danko	39.000
Renegade	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Silk worm	39.000
Virus Killer	telef.
Zak McKracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.

Add: heroes lance	18.000
Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
Forgotten worlds	15.000
Microsoccer	29.000
Renegade III	15.000
Silk worm	18.000
Skate or die	18.000
Vigilante	15.000

MSX CASS.

Barbarians	18.000
Chicago 30's	15.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Game over I+II	18.000
Navy moves	18.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Pac land	15.000
3D Pool	15.000

MACINTOSH

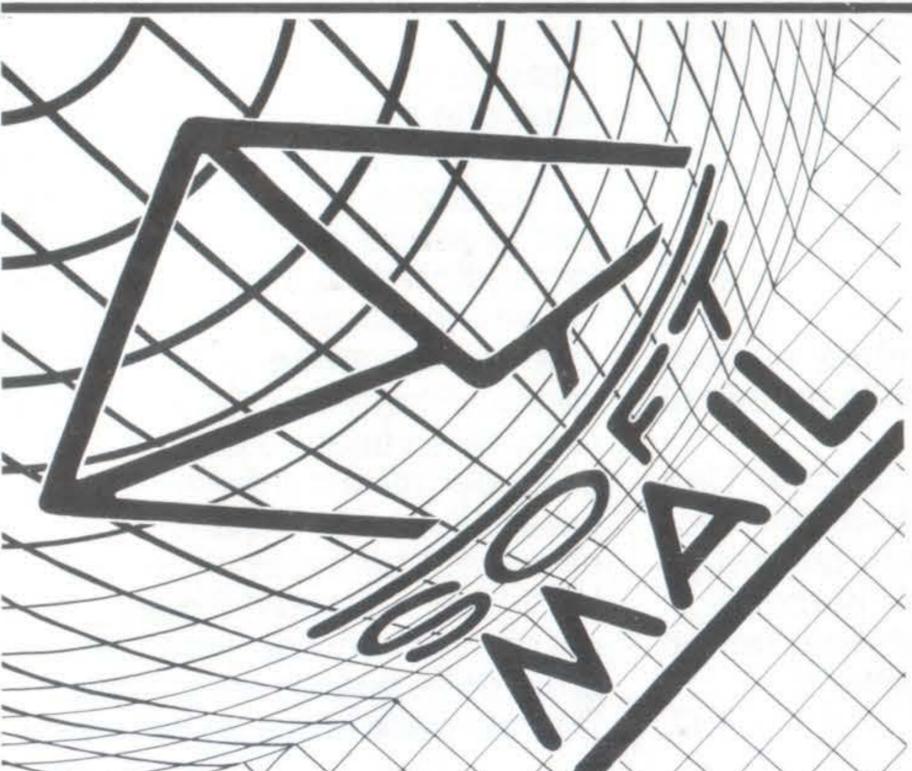
Arkanoid	59.000
Cosmic osmo	125.000
F16 Falcon 2.0	99.000
Gauntlet	79.000
Life & death	85.000
Mac Golf Classic	149.000
Reach for the stars	69.000
Shogun	89.000
The Bard's tale I	69.000

APPLE II GS

Alien mind	69.000
Deja vu II	telef.
Dungeon M. (1Mb)	69.000
Neuromancer	79.000
Red october	69.000

APPLE II

American civil war	69.000
Dragon ninja	55.000
GEOS	telef.
Newsroom	39.000
Test Drive	59.000
Ultima trilogy	89.000
Wasteland	69.000

Da oggi il privilegio di essere cliente SoftMail è anche un segno di vera distinzione che puoi portare tutti i giorni. Realizzata in numero limitato e riservata in ESCLUSIVA a chi, come te, preferisce SoftMail, la T-Shirt più di moda dell'anno è già pronta da indossare. Come ottenerla? Effettua un ordine (soprattutto se non sei ancora cliente) e verrai immediatamente in possesso di tutte le informazioni e dei primi, coloratissimi e misteriosi SPOT.

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
3		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno

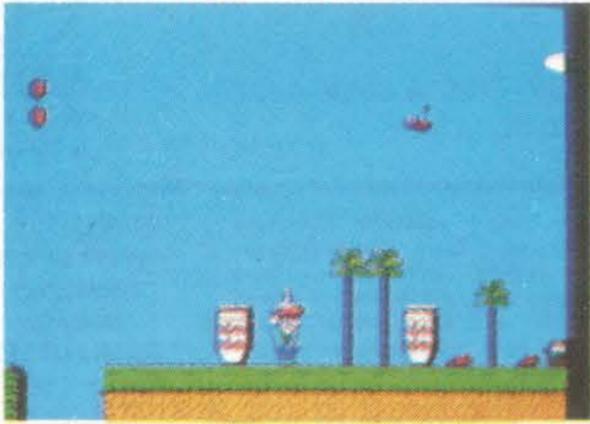
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero ______________________ scad. ______

Cognome e nome ______________________

Indirizzo ______________________ Nr. ______

CAP ______ Città ______________________ Prov. ____ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______________________

Gettate l'ampolla nel posto giusto!

Si ritrovano i fagioli magici

Esso ritorna durante tutto il gioco sotto forme diverse: per esempio, per impadronirsi d'una creatura che plana nell'aria e trasformarla in tappeto volante, o anche per liberarsi del mostro che cura l'uscita di ogni livello, rispedendogli indietro i suoi stessi proiettili.
La realizzazione di Super Mario Bros II è eccellente: la grafica è superiore a quella della precedente realizzazione, la colonna sonora alterna svariati temi, in funzione del tipo di ambiente in cui vi trovate e si fa veramente ciò che si vuole del proprio personaggio, tanto è maneggevole e facile da trattare.
I programmatori di questo gioco non hanno lasciato proprio nulla al caso e, per colmo di raffinatezza, prima di ogni livello si può scegliere fra quattro personaggi. Questi non sono diversi solo graficamente, ma soprattutto hanno, ciascuno, delle caratteristiche proprie: ad esempio, alcuni corrono più veloci di altri o saltano più o meno in alto.
Fin dal primo episodio, il gioco è d'una ricchezza incredibile e si potrebbe scrivere un libro intero solo per descriverne le astuzie che questo personaggio usa nel corso della sua avventura.
E' veramente un gioco superbo, da farvi rimpiangere di non avere simili meraviglie sui vostri micro. Un must!

C.T.

Eccovi nel sottospazio

Tipo	*Azione*
Interesse	*18*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★★
Suono	★★★★★

Note
Questo superbo gioco d'azione brulica d'idee nuove, una più interessante dell'altra.
Ne risulta un gioco d'una ricchezza raramente uguagliata.
Il nostro applauso ai programmatori per questo superbo lavoro di creazione. Le scene di Super Mario Bros II possono apparire un pò scialbe, ma non potrebbe darsi che non si possa ottenere di meglio su questa console?

M.B.

I giochi su console non mi hanno mai attirato, ma bisogna ammettere che Super Mario Bros II racchiude un numero incredibile di trovate. E' evidente che se i giochi su micro ne utilizzassero un decimo, noi assisteremmo ad una rinascita dell'interesse per i video-giochi. Unico appunto, quell'impressione di dejà vu, a livello della grafica e delle animazioni. Tuttavia per una macchina 8 bit è eccellente.

E.F.

Era difficile aggiungere qualcosa ad un classico della portata di Mario Bros.
E invece ce l'hanno fatta. Una quantità di innovazioni, di "trucchi" originali (il fatto di salire sugli avversari, i quattro personaggi diversi...). Un capolavoro per gli appassionati del genere.

A.C.

Forgotten Worlds

AMIGA

Dopo avervene parlato in anteprima, non ancora completato, ecco che finalmente questo splendido soft è terminato. Due audaci eroi affrontano dei robot e dei mostri odiosi. Uno shoot'em-up ardente ed arduo!

Due malvagi armati di missili

Dischetto Capcom
Le versioni dei giochi arcade di Capcom sono numerose e, per una volta, la quantità non va a scapito della qualità. Forgotten Worlds è uno shoot'em-up a due giocatori che si inserisce nella linea di Side Arms.
Il confronto fra questi due programmi permette di misurare il cammino percorso in un anno. Forgotten Worlds è il miglior adattamento della Capcom ad oggi.
L'azione si svolge qualche anno dopo che Bios, il dio della distruzione, aveva inviato otto creature malefiche sul nostro pianeta, con lo scopo di annientare ogni forma di civiltà. La terra non è che un ammasso di rovine, sotto le quali si nasconde qualche raro sopravvissuto. Ma il tempo della rivincita è venuto e due eroi sorgono per affrontare i mostri e liberare il mondo dalla loro dominazione. I vendicatori, armati di fucili laser, volano nello spazio e dai primi secondi di gioco si è sorpresi dalla qualità della grafica. Distratti dalla bellezza delle sce-

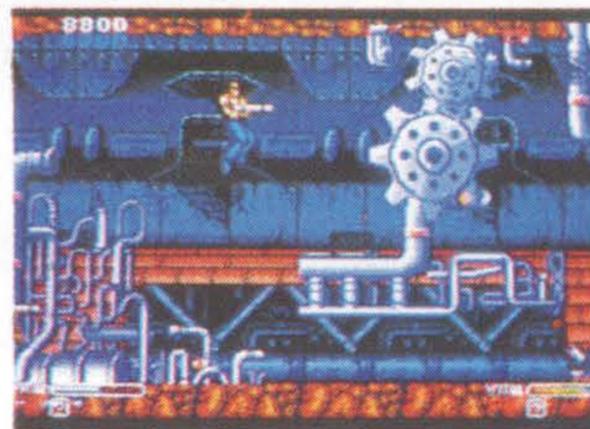
Ogni quadro si conclude con un mostro patibolare che bisogna abbattere

ne, ci si lascia sorprendere dall'arrivo della prima orda nemica. Non si può rallentare la propria attenzione, perché i nemici sono molto rapidi e, soprattutto, possono spuntare da qualsiasi direzione. Voi affrontate dei piccoli vascelli, diversi tipi di extraterrestri, di cui certi sono equipaggiati di lanciamissili, ed ogni sorta di robot particolarmente pericolosi. Quando li abbattete, appaiono delle monete che dovrete raccogliere. In ognuno dei cinque livelli di questo programma si trova un emporio nel quale potrete acquistare diversi equipaggiamenti col denaro così ottenuto. Questi equipaggiamenti, che variano da un livello all'altro, vi permettono di aumentare la vostra velocità, di proteggervi momentaneamente dai tiri nemici e di procurarvi delle armi tanto spettacolari quanto efficaci. Non dimenticate soprattutto di raccogliere questo denaro, perché le armi supplementari non sono affatto un

Raccolta delle monete...

lusso e Forgotten Worlds è un gioco molto difficile.
Dalle prime partite, si è abbastanza sconcertati dal modo di controllo, molto insolito. Infatti, voi potete sparare in tutte le direzioni: quando spostate il vostro personaggio verso destra o sinistra, la vostra arma gira su se stessa e voi dovrete arrestare il vostro movimento quando è puntata nella direzione giusta. Questo sistema è abbastanza preciso, ma di difficile impiego, poiché quando vi dovete spostare bruscamente per evitare un nemico, vi occorrono alcuni secondi per rimettere il tiro nella giusta direzione. E' necessario allenarsi seriamente per riuscire a gestire favorevolmente questo modo di controllo.
Forgotten Worlds è un gioco superbo con delle scene variate, sempre magnifiche, valorizzate da una buona utilizzazione dei colori, ed anche da uno scrolling differenziale particolarmente fluido. Gli sprite pure sono ottimamente riusciti, specialmente per quanto riguarda gli enormi mostri davvero eccezionali.
Quanto all'animazione, è tanto rapida quanto precisa. L'azione è appassionante e si è conquistati fin dalla prima partita. Forgotten Worlds è un grande shoot'em-up, ma fate attenzione, come la maggior parte dei giochi arcade della Capcom è un

Gli attacchi arrivano inaspettati

Gli ingranaggi sono terribili

programma molto difficile.
Solo i più esperti di questo genere di gioco riusciranno a scoprire i livelli superiori ed anch'essi dovranno impegnarsi. Un gran gioco arcade per i re del joystick.
C.T.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Test Drive II

AMIGA

Al volante di un'auto sportiva, affrontate una palpitante corsa- inseguimento, che vi farà sudar freddo!

Accolade.
Più di un anno fa, Test Drive ottenne un successo ampiamente meritato e, benché sia molto vicina alla precedente, questa nuova versione apporta sufficienti innovazioni per trionfare a sua volta. Con Test Drive II, Accolade resta fedele alla sua

La polizia vi ha pizzicato per eccesso di velocità

immagine di marca, che si basa sul principio di gioco realistico che flirta con la simulazione, senza mai diventare troppo complesso e che non esige la lettura di voluminose spiegazioni. Preferite forse una Ferrari F 40 o un Porche 959? Scegliete subito il vostro veicolo ed anche quello del vostro avversario, se lo desiderate, poiché si tratta d'un duello impietoso fra due conducenti che rivaleggiano in abilità sulle strade americane. Evidentemente, il vostro avversario non vi farà dei regali; quando voi lasciate un po' l'acceleratore, egli ne approfitta immediatamente per sorpassarvi. Bisogna allora impegnarsi per non essere troppo distanziati e non vi resta più che rischiare, per superarlo in una svolta senza visibilità, sperando di non ritrovarvi faccia a faccia con un veicolo proveniente in senso contrario.
Se lo desiderate, potete correre contro il tempo invece di misurarvi con un avversario, ma sarà un peccato, perché il duello è molto più stimolante. Come in Test Drive, avrete dei problemi anche con la polizia, che sembra non apprezzare i vostri eccessi di velocità. Queste scene sono particolarmente convincenti in questa nuova versione: quando correte a tutta velocità, scoprite un poliziotto al rientro d'una svolta; non fermatevi se non volete perdere tempo prezioso, ma subito egli si lancerà al vostro inseguimento. Ben presto sentirete una sirena e vedrete la pattuglia ingrossarsi nel vostro retrovisore. Allora bisogna andare ancora più forte, o la va o la spacca! Test Drive II non presenta meno di dodici livelli di difficoltà, il che è una garanzia di longevità per questo programma. Le velocità sono automatiche nei primi quattro livelli, ciò che eviterà ai principianti di danneggiare i loro motori, ma è molto meno divertente. La selezione di uno dei livelli influisce sulla velocità del vostro avversario e delle auto della polizia, così come sulla densità e velocità del traffico. Nell'insieme, Test Drive II è nettamente più difficile che Test Drive ed il vostro talento di pilota è messo veramente a dura prova. Inoltre, non dovrete dimenticare di fare il pieno di carburante. In Test Drive questo avveniva automaticamente, ma questa volta dovrete rallentare appena scorgete il cartello che segnala una stazione di servizio. Se non riuscite a fermarvi in tempo, è la panne e perdete una vita. Il solo appunto che si potesse fare a Test Drive era la mancanza di varietà delle scene, ma non è il caso di questa nuova versione, che offre tre tipi diversi di paesaggio. Queste nuove scene sono molto più belle e, durante il percorso in montagna, la traversata dei tunnel è particolarmente riuscita. Test Drive II beneficia d'una eccellente realizzazione: buona la grafica, animazione rapida e colonna sonora molto indicata. In più, i fanatici di questo programma potranno anche procurarsi due dischi che offrono altri percorsi o vetture diverse. Test Drive II è veramente uno dei migliori programmi di corse d'automobili su micro.

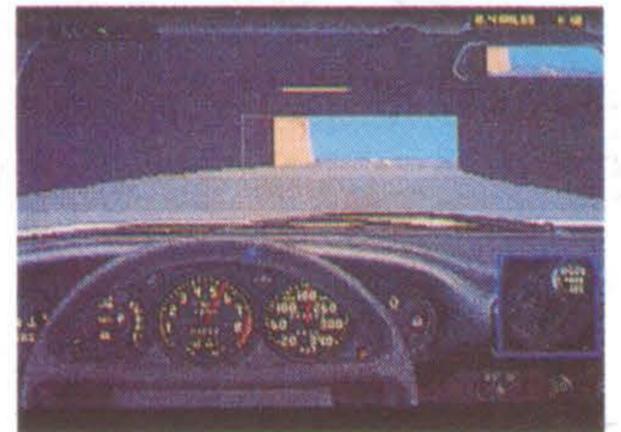
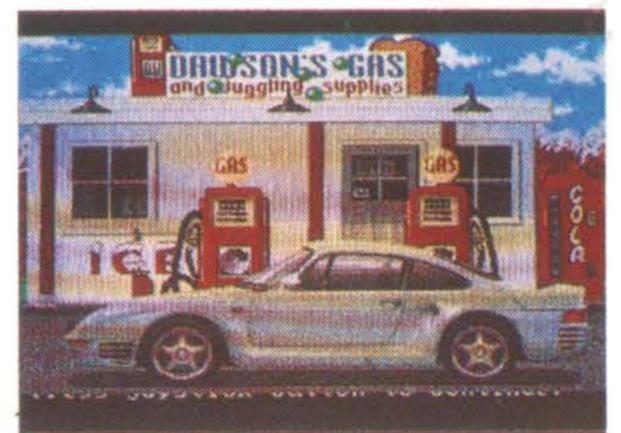
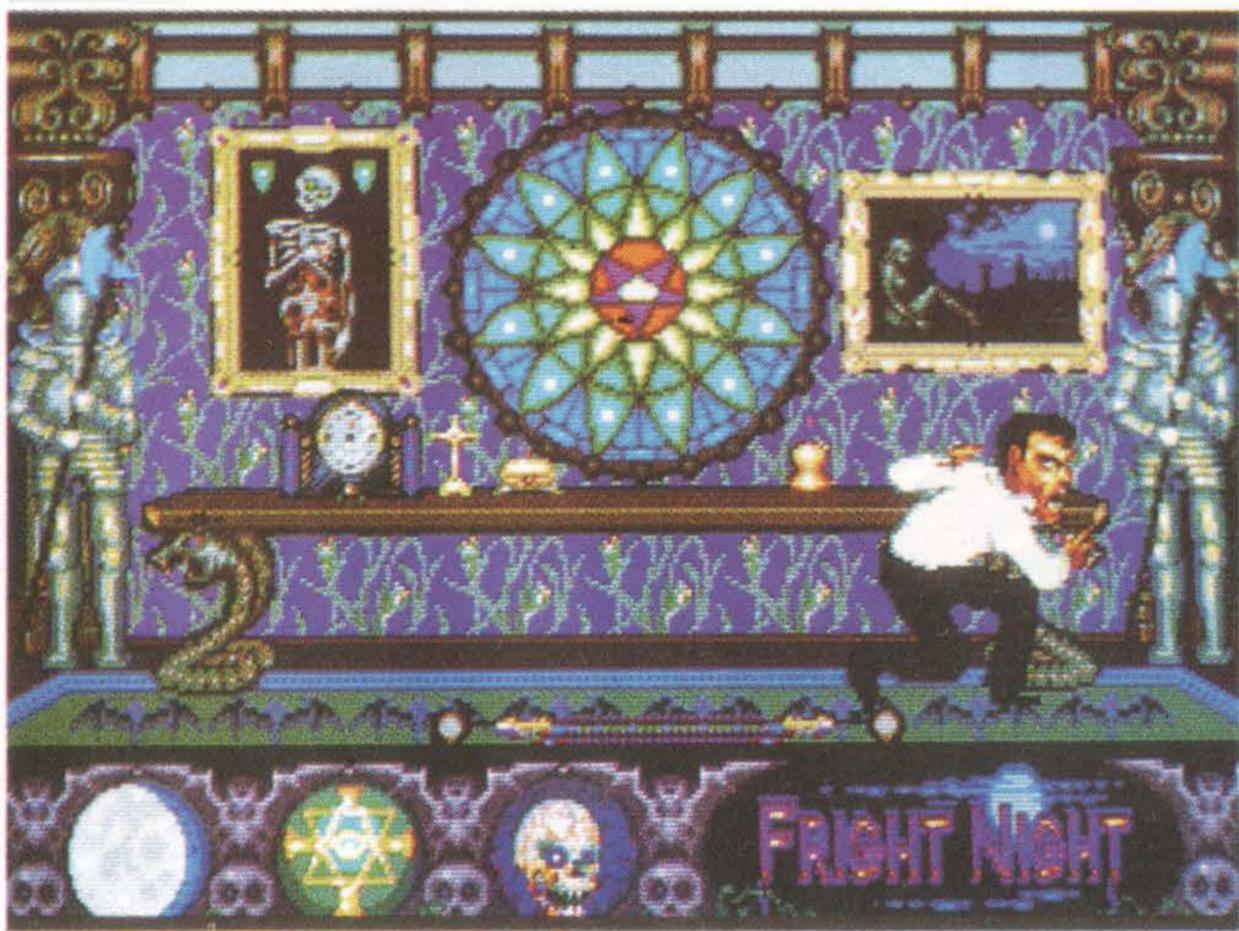
M.B.

Note

Tipo	*Corsa auto*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Niente da aggiungere all'articolo di M.B., Test Drive II è superbo. Peccato, tuttavia, che i dischi/scenario non siano compatibili con Test Drive I...

Mad Max

Numerosi tunnel in montagna...

Sosta indispensabile alla stazione di servizio

La pattuglia nascosta...

Il vampiro assetato di sangue è in cerca di una preda

FrightNight

AMIGA

Questa volta voi siete un vampiro crudele e assetato di sangue fresco, il vostro solo e unico scopo è di soddisfare la vostra sete. Una grafica ammirevole ed effetti sonori sontuosi arricchiscono ulteriormente lo spettacolo. Humor nero e cattivo gusto, sono gli ingredienti che fanno di questo soft originale un gioco veramente a parte.

Microdeal. Programmazione: Steve Bak; grafica: Pete Lyon; musica: David Whittaker.

Abbiamo già avuto occasione di dirlo più volte, la micro-informatica per essere un genere superiore, allo stesso modo della letteratura o del cinema, deve dar prova d'iniziativa uscendo dai sentieri battuti dai shoot-them-up e dai rompi-mattoni. La micro per essere una forma d'espressione come le altre, deve compromettersi con generi totalmente diversi, come il romanzo d'amore (all'acqua di rose), i temi guerrieri (per ora il campo più battuto), l'erotismo (timido tentativo con Emmanuelle) ed anche l'orrore nero. In questo senso, Fright Night costituisce un'iniziativa originale, poiché questo soft si ispira ad un film dal medesimo titolo, dove l'orrore e l'humor erano onnipresenti. Per la maggior parte di noi, i vampiri appartengono al "bestiario" cinematografico e non potrebbero in alcun caso esistere realmente. Ma ecco qua, misteriose nebbie transilvane hanno avvolto il vostro micro e voi in un solo momento. Eccovi ormai nella pelle di Gerry Dandridge, vampiro di professione (e molto desideroso di restarlo). Come tutti i membri della vostra razza, avete bisogno della vostra razione quotidiana di emoglobina, il che vi porta a fare delle incursioni notturne, che hanno sortito l'effetto di insospettire il vicinato. Non desiderando essere le vostre prossime vittime, i vostri vicini si organizzano e decidono di porre fine ai vostri giorni (prego, alle vostre notti!), invadendo la vostra casa. Una creatura infernale come voi non si arrenderà certo davanti a semplici mortali, così decidete di prendere due piccioni con una fava: eliminare quei guastafeste, facendo il pieno di sangue da riempirvi la pancia!

Gli spiriti dellevittime si vendicano

Tuttavia, voi non potete certo ignorare che i vampiri temono la luce del giorno, così non avrete che la notte per agire, visto che la luce vi disintegrerebbe. La vostra ricerca di sangue comincia dunque nella cripta (situata nei sotterranei), voi dovete percorrere tutte le stanze dell'immensa dimora, tenendo conto dello scorrere del tempo illustrato da una icona (una luna in movimento). I vostri aggressori (e future vittime) sembrano aver visto molti film sui vampiri, visto che sanno come difendersi. Infatti, non appena ne scorgete uno e vi accingete a fargli raggiungere le legioni dell'ombra, egli si mette a lanciare nella vostra direzione degli oggetti apparentemente inoffensivi: delle bibbie, dell'acqua benedetta, spicchi d'aglio, croci.. Questo strano bombardamento avrà l'effetto, se non lo eviterete, di abbassare pericolosamente il vostro livello di energia. Questo ha per conseguenza di provocare la scomposizione del vostro ritratto nel medaglione sul basso dello schermo e la morte è allora vicina. Per ricostituire le vostre forze, dovete allora trovare tutti i cacciatori di vampiri, perché se vi prendesse l'i-

Aguzzate i vostri denti, slurp!

dea di reintegrare il vostro livello di sangue prima di averli vampirizzati, rischiereste d'essere uccisi durante il vostro pasto da uno dei vostri affascinanti vicini (un palo in legno conficcato nel cuore). Nei livelli successivi, il gioco diventa molto difficile, perché dovete percorrere nuove stanze e affrontare, come supplemento, dei cacciatori di vampiri: i fantasmi delle vostre antiche vittime.
Questi ultimi si manifestano non macabre apparizioni (mani che escono dal pavimento, spettri fluttuanti), il cui contatto vi indebolisce rapidamente. La realizzazione tecnica di questo programma è perfetta. La grafica e la programmazione traggono buon partito dalle possibilità di Amiga. Le animazioni piene di humor rendono, con realismo, l'istinto bestiale che vi anima: le scene di vampirizzazione sono superbe (voi piantate i vostri canini con foga).
Gli effetti sonori sono stati oggetto d'una rifinitura quasi perfetta. Il gioco è, infatti, condito di ululati di lupo, di scricchiolii, di suoni di passi, sullo sfondo di musica funebre (da notare una superba digitalizzazione all'inizio del programma). Questo soft costituisce una gradevole trovata che potrebbe lasciar presagire l'apparizione d'un nuovo genere su micro: il soft di serie B, dove humor e cattivo gusto si fonderanno per il nostro piacere. Da segnalare la presenza di denti da vampiro nella confezione del gioco. (Dischetto Microdeal)

E.F.

Tipo	*Azione/Orrore*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

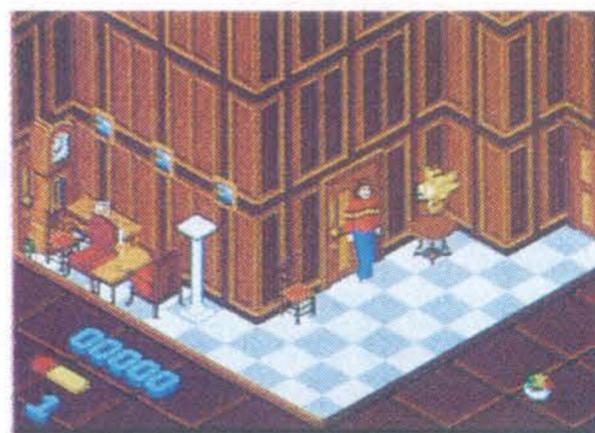
Piccola vergine impaurita, bocconcino prelibato!

Prospettiva allettante per un gioco sorprendente

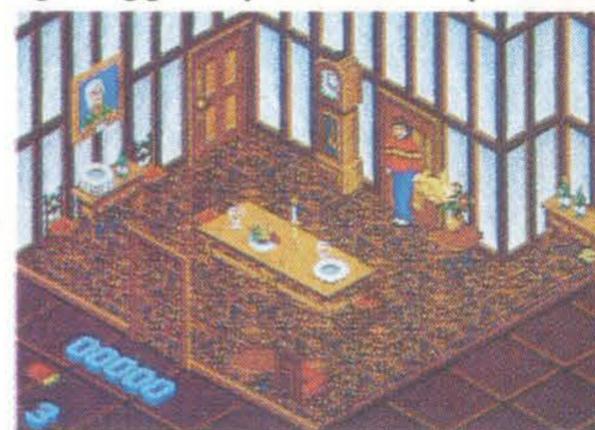
Raffles

ATARI ST

Miglior ladro della regione, siete anche un atleta. Una vedova vi ingaggia. Ibrido fra avventura ed azione, Raffles è un rompicapo che richiede abilità ed intuizione.

The Edge.
Dove finisce l'azione, dove comincia l'avventura? Questa domanda rischia di porsi sempre più spesso. Il cocktail di generi diversi è, in effetti, la conseguenza logica dell'aumento di potenza delle macchine e del miglioramento delle tecniche di programmazione. Il "3D visto di lato" è uno dei procedimenti utilizzati dai programmatori per migliorare la coerenza e soprattutto il realismo del loro prodotto. Con Raffles, voi siete proiettati nell'ambiente un po' delirante d'una affascinante dimora inglese. M. Crutcher, il cui ascendente scozzese non lascia dubbi, non dava fiducia alle casseforti delle banche (una rapina di questi tempi fa presto a succedere), così egli ha dissimulato l'essenza della sua fortuna (sedici gioielli di immenso valore) nei mille e un recesso

La dimora è molto spaziosa

della sua enorme dimora. Nella sua incommensurabile avarizia, giudicò necessario salvaguardare l'usufrutto dei suoi beni persino oltre la morte, così non disse nulla alla moglie Mme Crutcher. Costei, dopo il decesso del consorte, fece delle spese sconsiderate, al punto che le divenne indispensabile recuperare il "gruzzolo" del vecchio avaro. Per riuscire in questo, ella fa appello a voi, il miglior ladro della zona. Le vostre doti di "ladruncolo", saranno messe a dura prova, per eludere i trabocchetti ed altre difficoltà, studiate dal diabolico

Ogni oggetto può essere spostato

GUIDA VIDEOGIOCHI
E IL CLUB MED
TI PORTANO
NEL MAR DEI CARAIBI
Guida
VIDEO GIOCHI
LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON
JACKSON
FOTO: F. ZANABONI
CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

FAVOLOSO CONCORSO ABBONAMENTI

La Pointe aux Canonniers l'oceano indiano dal profumo inebriante, un villaggio dalle innumerevoli proposte.

La Caravèlle nel mar dei Caraibi sport marini e il "savoir faire" del Club.

Kemer i siti più rinomati della costa turchese, gli sport più simpatici per una vacanza.

Un concorso davvero speciale quello che il GRUPPO EDITORIALE JACKSON ha voluto riservare quest'anno a tutti i propri abbonati. Naturalmente anche i premi in palio sono speciali. Eccoli: **1° PREMIO**: sei giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone a La Pointe aux Canonniers. **2° PREMIO**: una settimana ai Caraibi, viaggio e soggiorno per due persone a La Caravèlle. **3° PREMIO**: una settimana in Turchia, viaggio e soggiorno per due persone a Kemer. Tutti organizzati e offerti dal Club Med. In più **100 praticissimi raccoglitori** per floppy disk da 3 1/2" **e altri 100** raccoglitori da 5 1/4", tutti realizzati dalla MEE di Milano. Per partecipare al concorso è sufficiente abbonarsi o rinnovare il proprio abbonamento anche a una sola delle riviste Jackson. Tutto qui. E per vincere basta un pizzico di fortuna.

Club Med

100 PRATICI RACCOGLITORI
per floppy disk da 3 1/2"

100 PRATICI RACCOGLITORI
per floppy disk da 5 1/4"

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1 Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. promuove un concorso a premi in occasione della campagna abbonamenti 1989/1990.
2 Per partecipare è sufficiente sottoscrivere, entro il 31/3/1990, un abbonamento a una delle 25 riviste Jackson.
3 Sono previsti 203 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati: primo premio: 6 giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone ospiti del Club Med.
Secondo premio: viaggio e soggiorno di una settimana, per due persone, ai Caraibi ospiti del Club Med.
Terzo premio: viaggio e soggiorno di una settimana per due persone in Turchia, ospiti del Club Med.
Gli altri 200 premi consistono, rispettivamente, in: 100 raccoglitori per floppy disk da 3 1/2" e 100 raccoglitori per floppy disk da 5 1/4" prodotti e offerti da MEE Milano.
4 Ai fini dell'estrazione, i nominativi degli abbonati a più riviste

CAMPAGNA ABBON

ABBONAMENTO RICCO DI VANTAGGI ESCLUSIVI

Quest'anno l'abbonamento alle riviste Jackson è particolarmente ricco di privilegi, tutti cumulabili! Intanto il Servizio Abbonati, potenziato, che consente a tutti i precedenti abbonati il rinnovo dell'abbonamento attraverso una semplice telefonata al numero 02/69.48.490. Poi la favolosa Jackson Card '90, nuova, unica e sempre più preziosa. Infatti, ogni titolare Jackson Card ha diritto a:

- sconti speciali su tutti gli acquisti effettuati presso gli esercizi convenzionati*: American Contourella, Coeco, Commodore, Galtrucco, GBC, Jolly Hotels, Misco, SAI, Salmoiraghi-Viganò, Singer e tanti altri negozi e marche che, via via, stanno aderendo all'iniziativa;
- sconto del 10%, per tutta la durata dell'abbonamento, sull'acquisto di libri Jackson presso tutte le librerie fiduciarie*;
- invio gratuito della rivista bimestrale Jackson Preview Magazine, per tutto l'anno;
- invio gratuito del catalogo libri Jackson;
- buono acquisto speciale di 15.000 lire sul primo ordine di libri Jackson effettuato, per corrispondenza direttamente presso l'editore e negli stand Jackson in tutte le fiere specializzate.

RINNOVO TELEFONICO DELL'ABBONAMENTO

Questa iniziativa è riservata a tutti i precedenti abbonati che possono, con una semplice telefonata, rinnovare il proprio abbonamento, o scegliere nuove testate
Ogni martedì, mercoledì e giovedì dalle 14.30 alle 17.30

02/69.48.490

* Trovate l'elenco completo di tutti i punti vendita su Jackson Preview Magazine.

AMENTI 1989-1990

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

vengono inseriti una volta per ciascun abbonamento sottoscritto.

5 L'estrazione dei 203 premi in palio avrà luogo presso la sede del Gruppo Editoriale Jackson entro e non oltre il 31/5/1990.

6 A estrazione avvenuta, l'elenco degli abbonati estratti sarà pubblicato su almeno 10 riviste edite da Jackson. La vincita sarà inoltre notificata agli interessati mediante invio di lettera raccomandata.

7 I premi saranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 30 giorni dalla data dell'estrazione eccezion fatta per i primi tre premi. I tre viaggi soggiorno dovranno essere effettuati, compatibilmente con la disponibilità dello sponsor nel periodo dal 25/6/1990 al 31/12/1990, con un preavviso non inferiore a 25 giorni.

8 I dipendenti, familiari e collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

...E TANTI RISPARMI LUNGHI UN ANNO

Tutti gli abbonati alle riviste Jackson possono contare su un risparmio addirittura doppio: lo sconto speciale sul prezzo di copertina delle riviste e il prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

SUPERREGALO

Per un anno intero EO News settimanale di elettronica, in regalo a chi si abbona a una di queste riviste:
Elettronica Oggi
Automazione Oggi
Strumentazione e Misure Oggi
Meccanica Oggi
Fare Elettronica

SUPERREGALO

Chi sceglie invece un abbonamento a:
Informatica Oggi
Bit
PC Software
PC Games
3 1/2" Software
PC Magazine
PC Floppy
Computer Grafica & Desktop Publishing
NTE Compuscuola
Trasmissione Dati e Telecomunicazioni
riceverà in omaggio, per tutto l'anno, Informatica Oggi Settimanale.

Poi, insieme all'informazione e all'aggiornamento costante, chi si abbona ha diritto anche a "superregali" davvero esclusivi.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON '89-'90

RIVISTA	NUMERI ANNO	TARIFFA ABBONAMENTO
BIT	11	L.53.000 anziché L. 66.000
PC Magazine	11	L.52.000 anziché L. 66.000
PC Floppy	11	L.105.500 anziché L.132.000
Informatica Oggi	11	L.52.500 anziché L. 66.000
Infomatica Oggi Sett.	40	L.32.000 anziché L. 40.000
Trasmissione Dati e Tel.	11	L.51.500 anziché L. 66.000
Computergrafica & DTP	11	L.51.000 anziché L. 66.000
NTE Compuscuola	10	L.33.000 anziché L. 44.000
Elettronica Oggi	20	L.112.000 anziché L.140.000
Automazione Oggi	20	L.80.000 anziché 100.000
EO News Settimanale	40	L.32.500 anziché L. 40.000
Strumentazione e Mis. Oggi	11	L.53.500 anziché L. 66.000
Meccanica Oggi	11	L.61.500 anziché L. 77.000
Media Production	11	L.62.000 anziché L. 77.000
Strumenti Musicali	11	L.50.500 anziché L. 66.000
Watt	20	L.31.500 anziché L. 40.000
Fare Elettronica	12	L.58.000 anziché L. 72.000
Amiga Magazine (Disk)	11	L.123.500 anziché L. 154.000
Super Commodore (Disk)	11	L.110.000 anziché L. 137.500
Super Commodore (Tape)	11	L.75.000 anziché L. 93.500
PC Software 5 1/4	11	L.106.000 anziché L. 132.000
PC Software 3 1/2	11	L.132.000 anziché L. 165.000
PC Games 5 1/4	11	L.124.000 anziché L. 154.000
PC Games 3 1/2	11	L.132.500 anziché L. 165.000
Guida Videogiochi	11	L.31.000 anziché L. 38.500

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ABBONARSI E' FACILE!

Potete utilizzare il modulo di conto corrente postale già predisposto oppure la speciale cartolina che trovate inseriti in questa rivista.

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

Un diamante nascosto nel camino

M. Crutcher. Quest'ultimo, genetista convinto, si è dedicato a stravaganti manipolazioni sui canarini di sua moglie e sui numerosi topi dell'abitazione. Questi animali sono ormai aggressivi (e soprattutto enormi) e si gettano su tutti gli intrusi. Oltre a queste considerazioni, bisogna sapere che i nascondigli ed i passaggi segreti che racchiude la casa non sono là per facilitarvi il compito, poiché per voi il tempo è prezioso, le vostre forze di diminuiscono da sole o al contatto degli affascinanti "animali da compagnia" che rodono un po' dappertutto. La vostra ricerca è facilitata (o complicata) dal fatto che voi potete spostare l'essenziale degli oggetti e mobili presenti sullo schermo. Trovare una utilità a degli oggetti che sembrano apparentemente non averne alcuna, costituisce per il giocatore una vera ginnastica mentale. Per complicare la difficoltà, bisogna sapere che voi non potete trasportare che un oggetto alla volta, ciò che in determinate situazioni comporta un numero considerevole di percorsi di andata e ritorno. Infatti, ad ogni pietra ritrovata, dovete rifare il lungo percorso che porta alla camera di M.me Crutcher, per consegnarle il prezioso oggetto. Notate in questa occasione la sua impazienza! (Essa batte il piede o sbadiglia). I vostri trascorsi hanno sviluppato in voi autentiche qualità d'atleta, che vi servono a saltare per evitare attacchi e raggiungere oggetti fuori portata. La relativa difficoltà del gioco e l'immensità della casa, hanno indotto gli autori ad includere nel gioco un'opzione di salvaguardia che si rivela presto indispensabile. Da un punto di vista tecnico, si può apprezzare che il programma renda conto del peso degli oggetti che spostate (i più pesanti si muovono molto lentamente). Nello stesso registro, è d'obbligo far notare che la grafica è eccellente e permette un'identificazione rapida dei differenti oggetti utilizzabili. Le stanze della casa ed i loro mobili sono resi con gran cura di particolari. Le animazioni sono corrette benché troppo deterministiche, per quanto riguarda gli spostamenti degli animali mutanti. Gli effetti sonori avrebbero guadagnato con più elaborazione. Un buon soft rompicapo.

E.F.

C'è parecchia gente in casa

Tipo	*Azione/adventure*
Interesse	*15*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★

Raffles vs Crafton and Xunk

Raffles è il diretto erede del capolavoro di Remy Herbulot Crafton and Xunk. Tuttavia il soft di The Edge apporta numerose migliorie al genere: il realismo delle scene, la grafica a misura di ST (mentre quella di Crafton era grossolana), e soprattutto la possibilità di tirare gli oggetti verso di sè (in Crafton li si poteva solo spingere), cosa che permette delle combinazioni d'azione quasi infinite.

A.C.

Note

Questo soft dovrebbe sedurre tutti gli appassionati d'avventura/azione che hanno apprezzato Crafton and Xunk. Le scene sono molto ricche, l'animazione di buona qualità e l'intrigo abbastanza arduo. Qualche suono digitalizzato di pregio completa l'ambiente. La possibilità di tirare a sè gli oggetti arricchisce Raffles in modo considerevole.

M.B.

Amiga: effetti sonori migliorati

Io detesto questo tipo di gioco/arcade/adventure, che non esige alcuna abilità. Tutto si svolge a livello della ricerca di oggetti e della loro utilizzazione, ciò che io trovo particolarmente noioso. Raffles è ben realizzato, ma non sedurrà che i patiti del genere.

Mad Max

Versione Amiga

La versione Amiga è del tutto simile a quella ST come grafica e e animazioni. Invece, gli effetti sonori su Amiga sono molto più ricchi e variati. (D. The Edge)

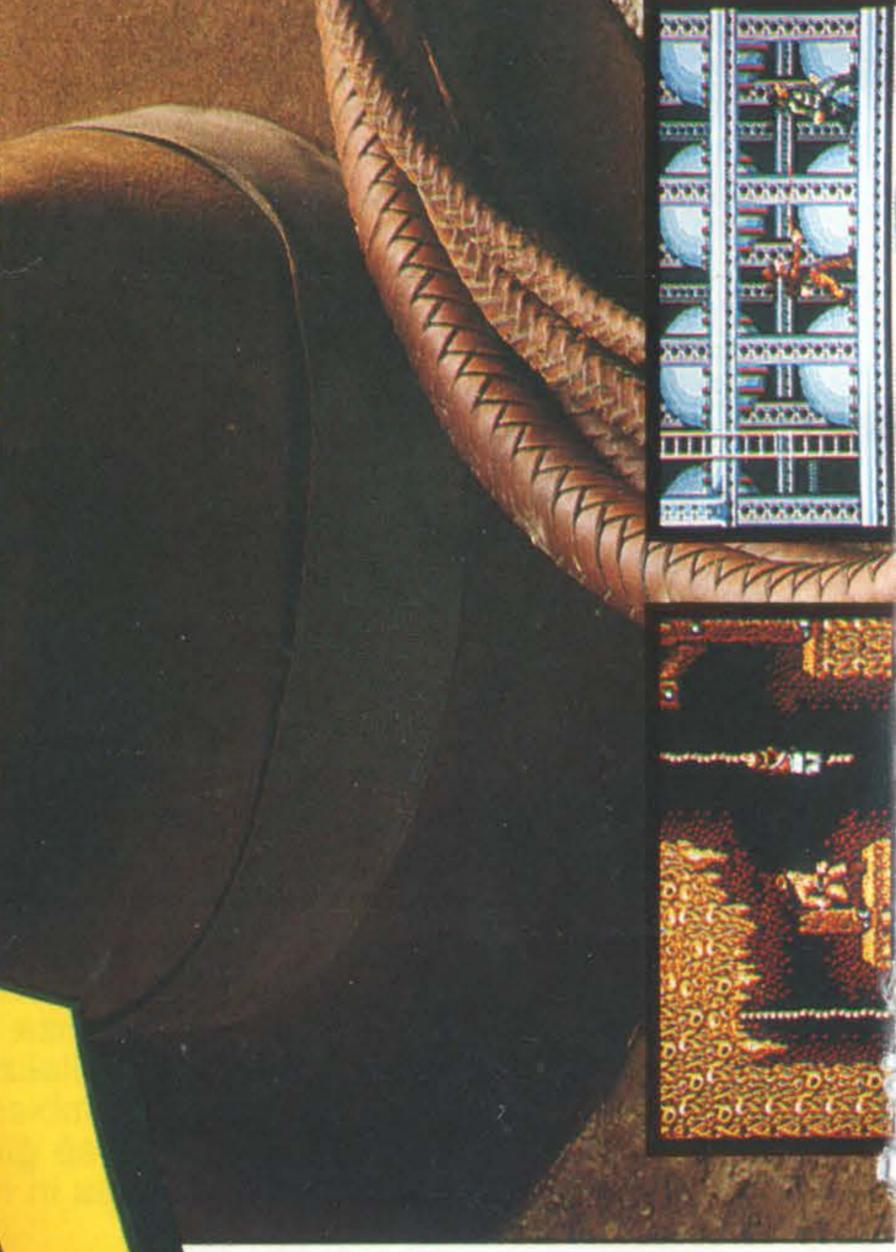
C.T.

Tipo	*Azione/adventure*
Interesse	*15*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★

Versione CPC

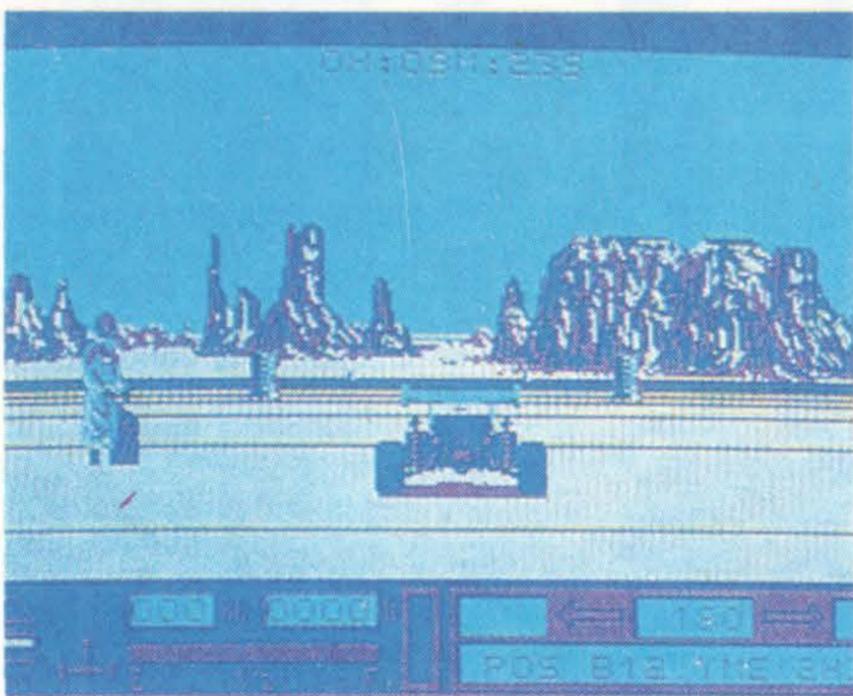
Le minori possibilità della macchina si fanno sentire, poiché la grafica di Raffles perde parecchio della sua definizione e dei dettagli. Tuttavia, le animazioni e gli effetti sonori restano d'un buon livello, tenuto conto della macchina (8 bit).

Tipo	*Azione/adventure*
Interesse	*13*
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★

CPC: grafica più semplice

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

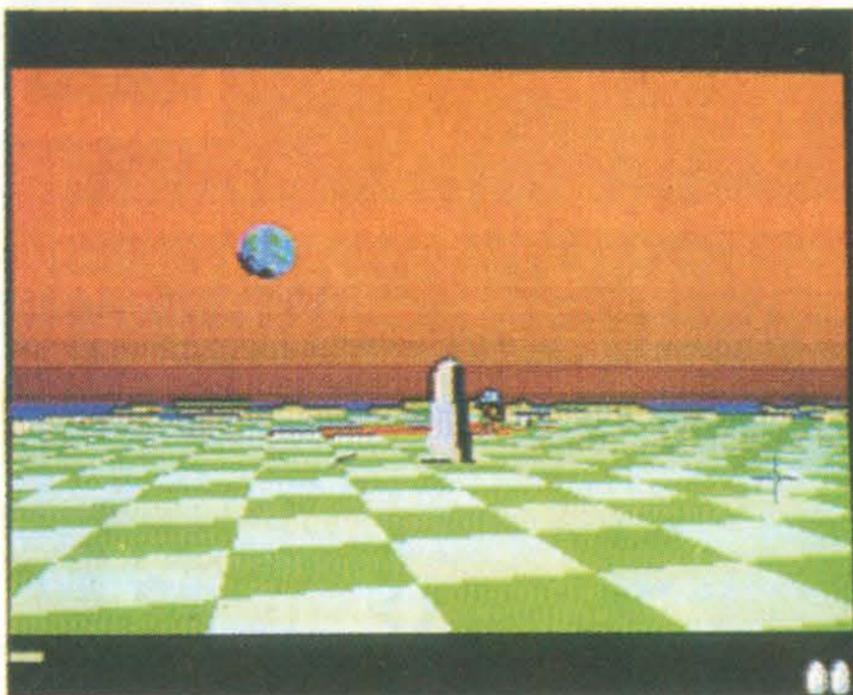
African Raiders 01

Amiga, PC CGA, EGA

GENERE	WARGAME	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA.	☆☆☆	PREZZO	45000

Questo game non offre certo niente di nuovo, ma comunque non deluderà gli appassionati del genere corse automobilistiche e, per la precisione, dei Rally.
African Raiders ci trasporta nel mondo misterioso dell'Africa nera e, ci fornisce su PC un gioco molto simile a quello della versione già provata su Atari ST, che non aveva deluso le aspettative. Questo rally nel deserto non dimostra alcun difetto per quanto riguarda l'animazione o la grafica dei suoi quadri, veramente ineccepibile. Anche su piccole configurazioni PC, il gioco è molto sciolto e l'effetto di velocità è reso in modo corretto, con una buona manovrabilità del mezzo. L'unica differenza tra le versioni ST e PC, va semmai ricercata, negli effetti sonori, in questo caso poco soddisfacenti rispetto alla precedente versione. Un buon soft che che vi appassionerà.
In questo game sono accoppiati con intelligenza azione e strategia dando incentivi maggiori ai conducenti delle macchine di queste folli corse.
(Dischetto Tomahawk)

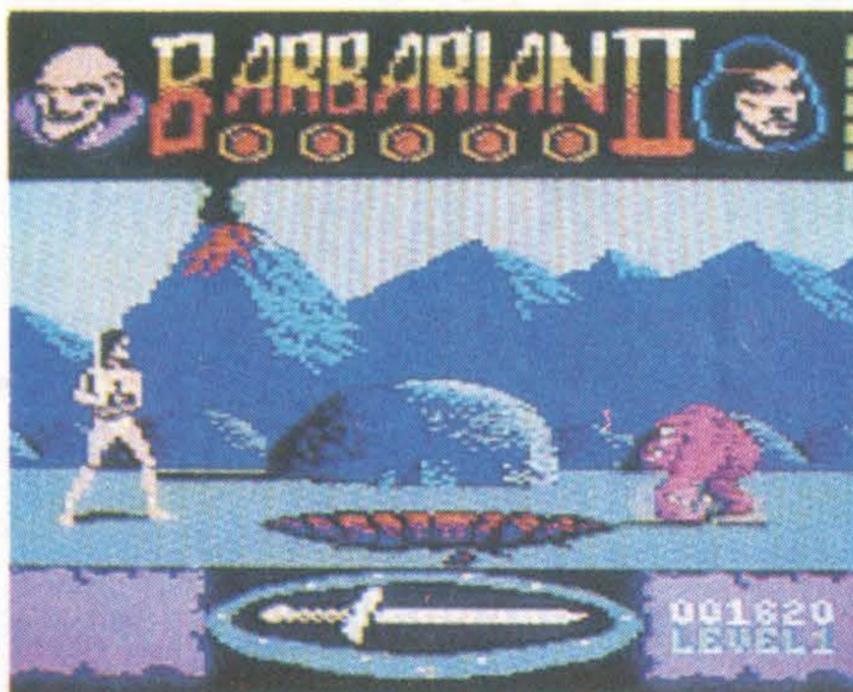
Archipelagos

Amiga, PC, ST

GENERE	STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

L'adattamento Amiga di questo gioco di strategia in 3D è indiscutibilmente riuscita dal punto di vista tecnico. Come nella versione ST già testata, voi dovete arrivare, all'interno di un complesso insieme di isole, a gestire nel modo migliore la vostra energia, al fine di distruggere un obelisco. Per fare questo, dovete neutralizzare dei monoliti disseminati in modo casuale per il misterioso arcipelago. Tra le difficoltà che dovete affrontare, si noterà una lebbra rossa che si diffonde a grande velocità (causata dalle spore di alcuni alberi). La grafica è di eccellente qualità, ma è soprattutto l'eccezionale gestione dei colori che rende questa versione la migliore in assoluto. I pignoli apprezzeranno i superbi effetti della nebbia e del tramonto del sole. La versione PC di Archipelagos è disponibile su questo computer in CGA e EGA, ma i quattro colori visualizzati nuocciono parecchio all'estetica del programma. Invece in EGA la resa è superba. Unico piccolo difetto, gli scrolling sono più lenti che nelle versioni ST o Amiga.
(Dischetto Logotron)

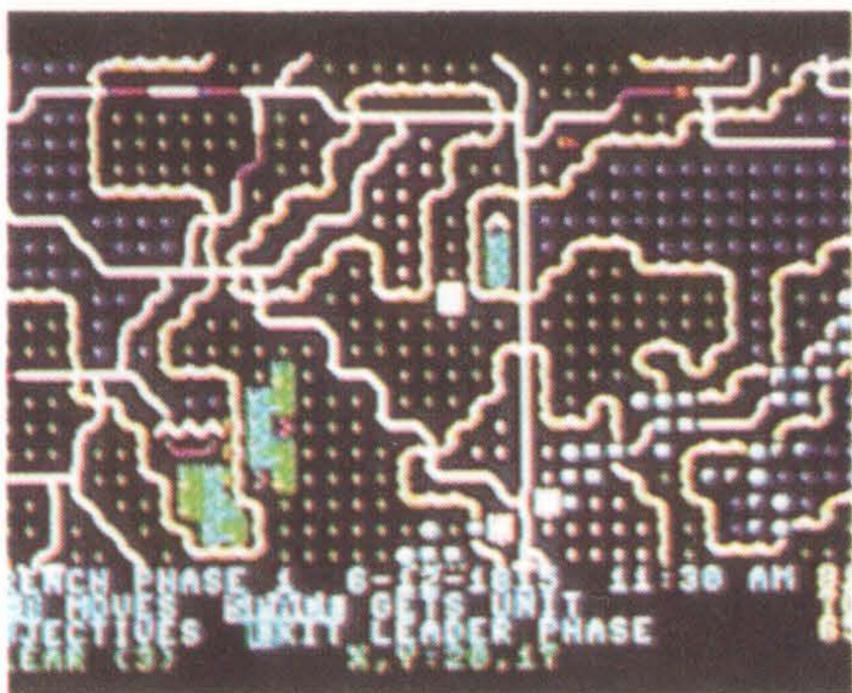
Barbarian II

CPC, Spect., C64, Amiga, ST

GENERE	ADV/ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

La prima versione di Barbarian aveva conquistato gli appassionati del genere; anche le versioni successive non hanno deluso le aspettitave. Ecco che, infine, arriva anche la versione CPC di uno dei più grandi successi dell'anno. Il nostro barbaro eroe affronta avversari tanto temibili quanto variati nel corso dei quattro difficili livelli di questo programma, e avrete bisogno di molta energia e precisione per riuscire a venirne a capo, cosa che non sara' assolutamente facile. I combattimenti si susseguono senza concedervi neppure un attimo di respiro, il che vi lascia ben poco tempo per orizzontarvi in questi complicati labirinti, che sono ovviamente costruiti proprio per confondervi le idee. Questo grande gioco, che mescola con abilità combattimenti e adventure/arcade, beneficia di una realizzazione grafica di ottima qualità su CPC e di un'animazione di buon livello, che però sono purtroppo accompagnate da una colonna sonora soltanto mediocre. Rimane in ogni caso un programma davvero buono. Un must inimitabile! (Dischetto Palace)

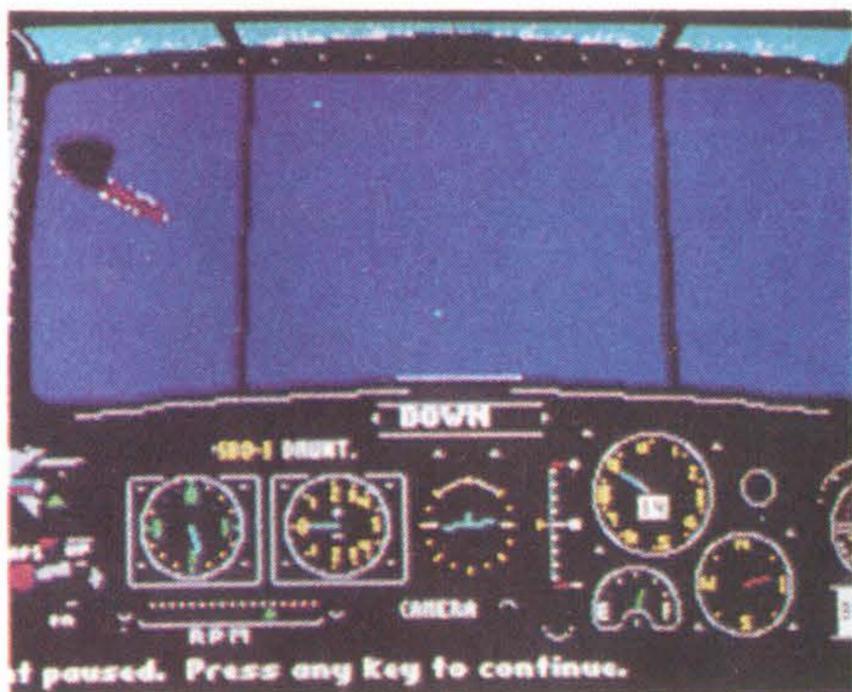
Battle Of Napoleon

C64

GENERE	WARG. SU MAPPA	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	-
PRESENTAZ.	☆☆☆☆	PREZZO	59000

Difficile trovare un gioco più classico di questo wargame su mappa! Ma per gli appassionati del genere, il lavoro prodotto dagli ideatori di questo soft è garanzia di successo.
Battle of Napoleon offre una ricchezza incredibile per quanto riguarda le condizioni di gioco. I quattro scenari predefiniti (Waterloo, Borodino, Auerstadt, Quatre Bras) possono già essere modificati, ma è anche possibile generare le proprie partite, e questo, sotto tutti gli aspetti della simulazione (si tratta quindi di un vero e proprio programma costruttore di scenari).
Al momento di giocare, passate in rassegna le vostre truppe come un vero generale, prendendo quindi le decisioni che s'impongono in base alla situazione che dovete affrontare, poiché voi rivestite proprio i panni del geniale stratega.
Come spesso accade, ecco un wargame di alta qualità, ma riservato ai più puri appassionati di strategia. La grafica delle mappe è infine molto semplice e chiara su C 64.
(Dischetto SSI)

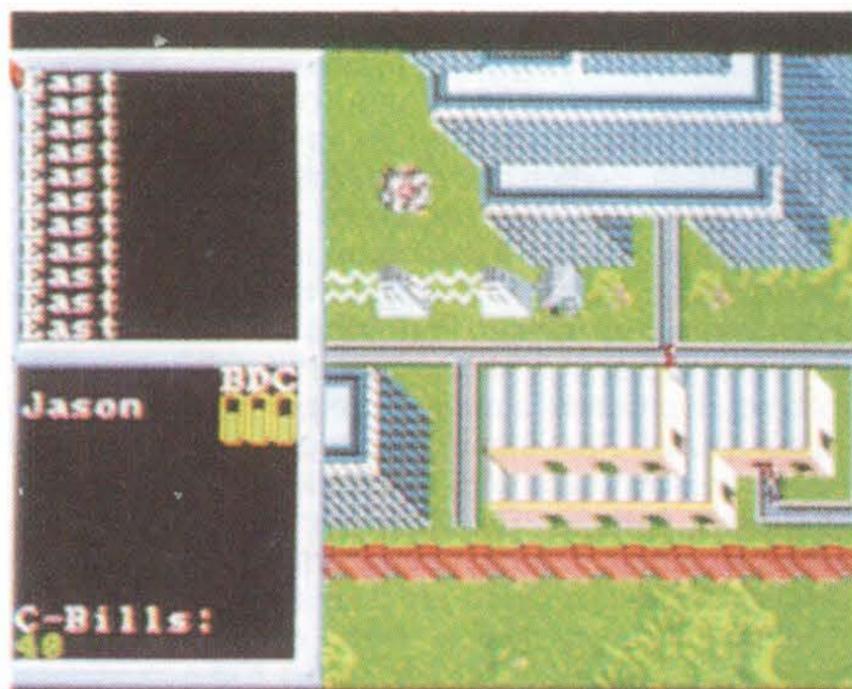
Battlehawks 1942

PC CGA, EGA, VGA

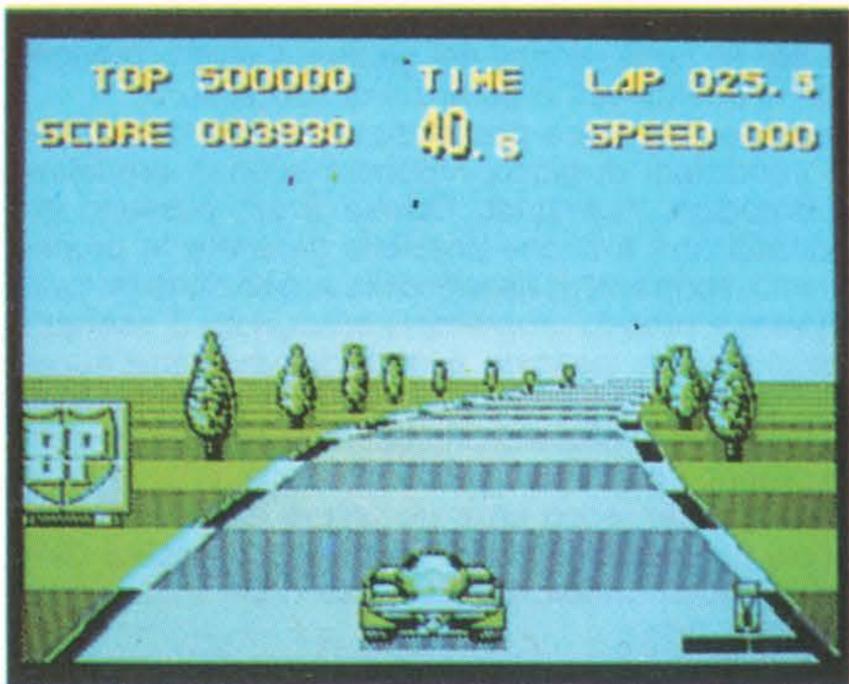
GENERE	COMB. AEREO	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	29000-39000

Noterete subito, che la versione di Battlehawks 1942 su PC non si differenzia di molto dalla versione ST, questa simulazione di combattimento aereo punta più sulla strategia di attacco e sull'azione che sul realismo del pilotaggio.
Battlehawks si avvantaggia di un cocktail di missioni varie e realistiche, con grande gioia degli appassionati del genere.
Non altrettanto bella a livello di grafica o di animazione, che lascia parecchio a desiderare, si è già visto ben di meglio in circolazione...
La grafica è piuttosto rozza, ma che dispiace è soprattutto l'animazione, talvolta fluida ma troppo spezzettata quando ci sono molti sprites sullo schermo, che guasta, purtroppo, la giocabilità del soft. I comandi sono allora ritardati, i rumori spezzati, levando continuità all'azione...
Peccato! Un soft finalmente convincente dal punto di vista gioco, ma non abbastanza curato dal punto di vista della forma, che come già detto, non è il massimo.
(Dischetto Lucasfilm)

Battletech

C64, Amiga, PC

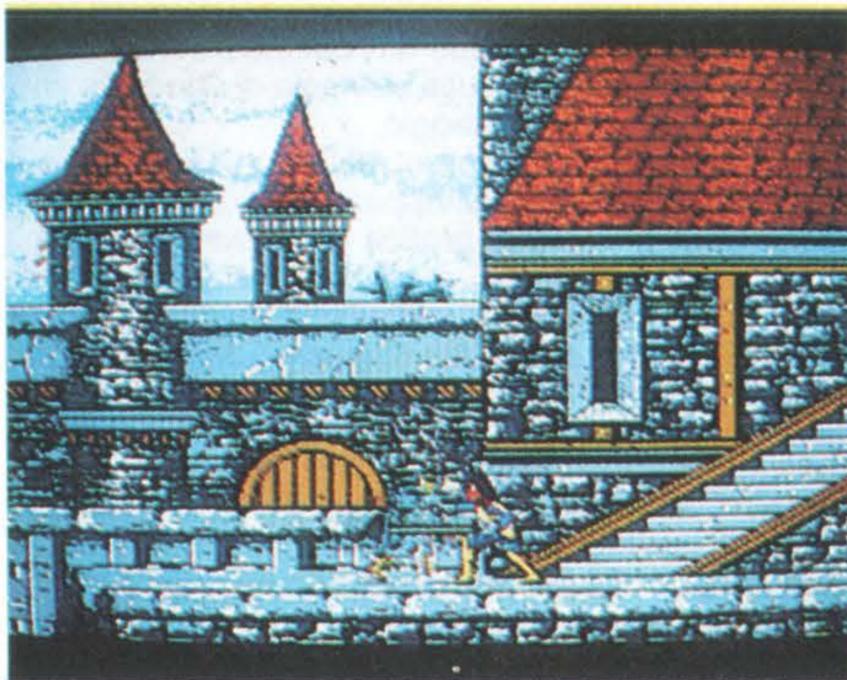
GENERE	ADV/AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	39000-69000

Battletech mette in scena una missione che si colloca a metà strada tra l'avventura e l'azione. Il vostro personaggio si forma in una scuola di combattimento del futuro. Da quel momento passerà da un edificio all'altro (vista dall'alto, sprites schematici come in un gioco di ruolo), acquisterà armi, ma soprattutto dovrà superare tutte le prove del centro di studio di pilotaggio di robot, i Mech, per poter finalmente compiere delle vere missioni di combattimento.
L'evoluzione delle vostre capacità ricorda la logica dei giochi di ruolo. La gestione del denaro, la scelta e la conoscenza delle armi rammentano invece i giochi di tipo adventure o i wargame. Le missioni infine fanno appello all'azione e alla logica (spostamento del vostro robot in una veduta aerea su un paesaggio tormentato, combattimenti, ecc.). In breve, un convincente gioco multiprova, soddisfacente per continuità e ricchezza, che però non interesserà gli appassionati di azione e di strategia pura. In ogni caso originale.
(Dischetto Infocom)

Wec Le Mans

CPC, C64, Spectrum, MSX

GENERE	CORSA AUT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-21000

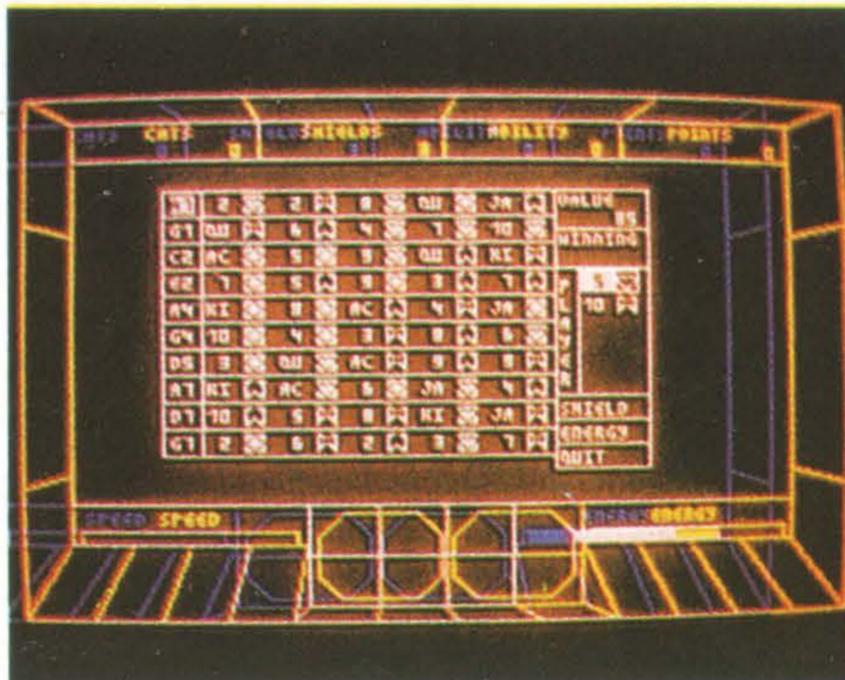
Con questa versione di un gioco arcade gli amanti di corse automobilistiche potranno partecipare alla 24 ore di Le Mans. E' una corsa del tipo Pole Position che riprende tutti gli ingredienti abituali del genere: ogni giro deve essere compiuto entro un tempo stabilito per rimanere in gara. Disponete di due velocità e gli scontri con gli altri veicoli vi fanno perdere tempo prezioso. Questo gioco classico beneficia di una realizzazione di qualità: una buona grafica, un'animazione in 3D che rende bene la sensazione di velocità e soprattutto un'auto che risponde con precisione ad ogni minimo comando. Le sue numerose qualità fanno di Wec Le Mans una delle migliori corse su CPC. Per quanto riguarda la versione per C64 sia la grafica che l'animazione sono nettamente inferiori a quella su CPC.
La versione su Spectrum è eccellente. L'auto reagisce con precisione e dolcezza. La grafica è raffinata, lo scenario vario e l'effetto in 3D è ben reso. Sul 128 k una piacevole musica a più voci vi presenta il gioco e i rumori del motore sono molto realistici. (Dischetto o cassetta Imagine)

Willow

ST, Amiga, PC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000-69000

Il programma riprende sei momenti forti dell'omonimo film di successo che possono essere giocati, sia separatamente oppure nell'ambito della cerca completa.
Sfortunatamente questi giochi sono di interesse molto disuguale passiamo da momenti di ottima giocabilità a momenti decisamente monotoni e piatti. L'episodio dei boschi dove voi dovete sfuggire agli inseguitori e ai lupi e il combattimento contro il generale sono ad esempio di qualche interesse.
Negli altri ha troppo rilievo la componente fortuna, che se è un buon incentivo per gli avventurieri, non lo è altrettanto per chi vuole misurare se stesso nello svolgimento del gioco.
Inoltre la realizzazione, a completare il tutto, non è affatto esente da difetti. La grafica è gradevole in generale, ma l'animazione è molto irregolare e gli scrolling spezzati non incentivano il giocatore.
Per quanto riguarda i rumori, sono soltanto discreti. Peccato, visto che l'idea era buona.
(Dischetto Mindscape)

Wanderer

Amiga, ST, C64

GENERE	AZ./STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

La versione Amiga è quasi identica alla QL nata qualche anno fa. Il rilievo è fornito con l'aiuto di un procedimento analogico, con occhiali aventi una lente blu e una rossa. Una opzione propone il gioco nel modo classico per evitare un eccessivo affaticamento della vista. Il gioco accoppia strategia e azione. Voi dovete svolgere un "commercio" tra diversi pianeti cambiando una o due delle vostre carte per migliorare la mano di poker in possesso del pianeta. Durante il viaggio tra i pianeti sarete spesso attaccati da navi di diverso tipo, tanto più difficili da combattere quanto più alto sarà il livello raggiunto. Dovrete tenere sotto controllo scudi protettivi e carburante per rifornirvi in caso di necessità sui pianeti. Per vincere dovete arrivare a un totale di 8000 crediti e poi affrontare l'Ark e lo Sphink. La realizzazione non è equilibrata: l'effetto 3D è molto ben reso e l'animazione è molto fluida e rapida. Gli scenari sono assenti e i suoni un po' ridotti. Malgrado tutto, questo programma mantiene qualche interesse per il suo realistico rilievo e la sua strategia piuttosto avvincente anche su ST. (Dischetto Elite)

Bumpy

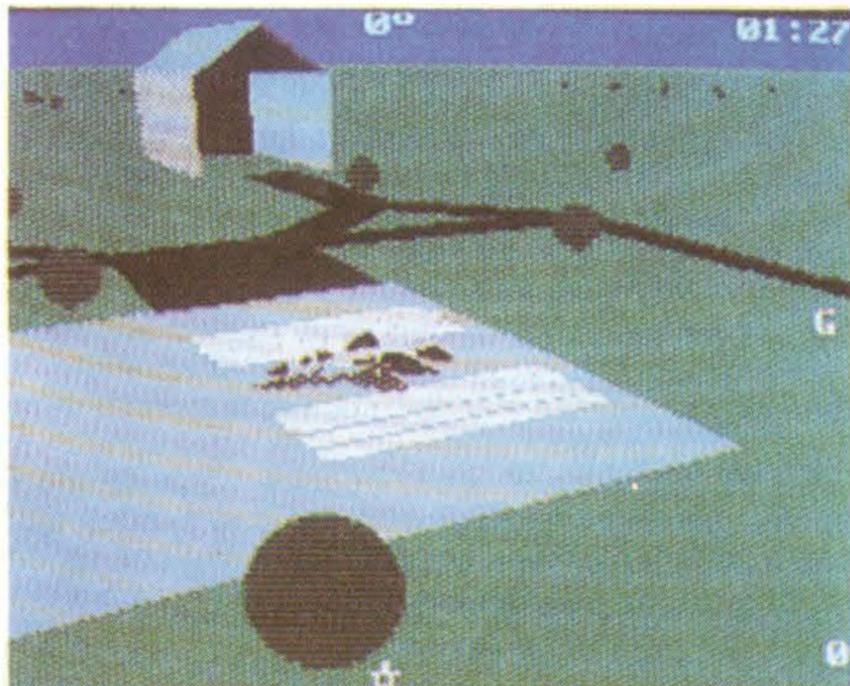
ST, CPC

GENERE	AZ./STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

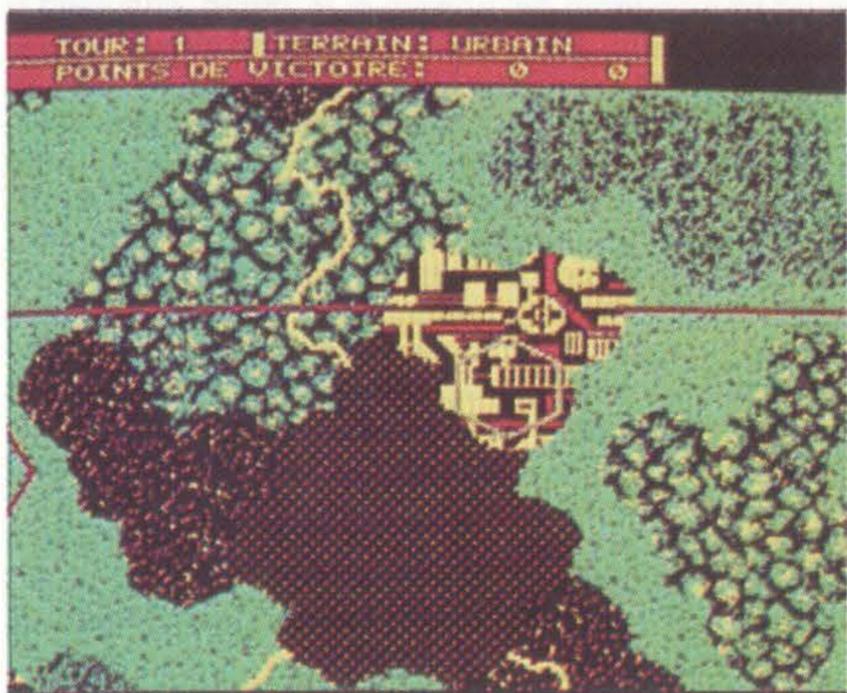
Voi guidate un personaggio del genere di Pacman, che salta e raccoglie diversi oggetti. Ognuno di questi ha una funzione precisa: il martello distrugge le pareti, la goccia d'acqua spegne il fuoco, eccetera. La prima impressione francamente è deludente, poiché la grafica è particolarmente povera. Per quanto ci si dica che questo tipo di programma non si presta a una realizzazione spettacolare, bisogna anche riconoscere che i programmatori non si sono sforzati troppo. E poi, con l'uso, ci si dimentica della mediocrità della realizzazione, poiché il gioco è assai divertente. Ci vuole parecchia abilità per portare a termine alcuni quadri, poiché dovete usare gli oggetti con discernimento e dovete scoprire i percorsi giusti. Si sente la mancanza di un sistema di codici che eviti di ricominciare da capo ogni nuova partita, ma, in cambio, avete a disposizione un editore di quadri. Un gioco simpatico. Anche nella versione CPC, Bumpy risente un po' della mediocrità della realizzazione, ma è un gioco divertente che offre un buon accoppiamento tra azione e riflessione. (Dischetto Loriciels)

C. Y.'S Adv. Trainer 2.0

PC CGA, EGA e VGA

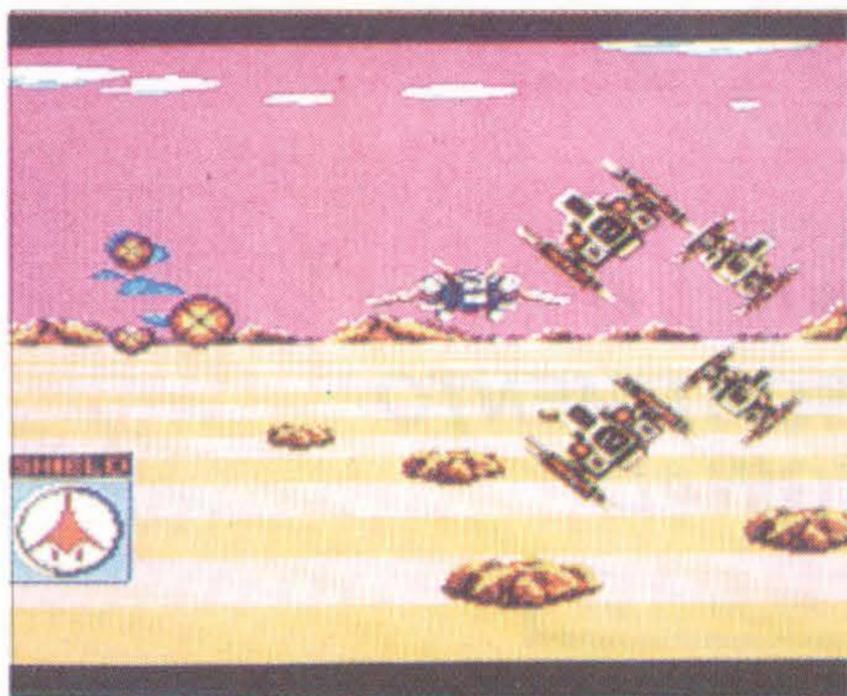
GENERE	SIM. VOLO ACROB.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	69000

Per voi appassionati della scioltezza e del realismo della prima versione di Chuck Yeager's, ecco qualcosa che vi tufferà di nuovo nel settimo cielo dell'acrobazia aerea!
Questa nuova versione riprende a grandi linee il programma originale ed aggiunge alla simulazione una cassetta audio "corso di volo" (in americano), una più vasta scelta di apparecchi e di missioni e soprattutto un'opzione VGA che sorprenderà i piloti che posseggono questa configurazione di personal computer positivamente.
Inoltre, il soft è più potente e realistico per quanto riguarda le vedute dall'aereo, che non nella precedente versione. Chuck Yeagers's Advanced Flight Traine 2.0 è un soft eccellente per i più puri appassionati di pilotaggio, per la sua qualità di realismo e manovrabilità. Per gli estimatori di combattimenti è forse preferibile, per esempio, F-19. Grafica e animazione sono comunque di buona qualità, soltanto la colonna sonora lascia un po' a desiderare.
(Dischetto Electronic Arts)

Fire Zone

PC CGA e EGA, C64

GENER	WAR. SU MAPPA	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	14	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	19000

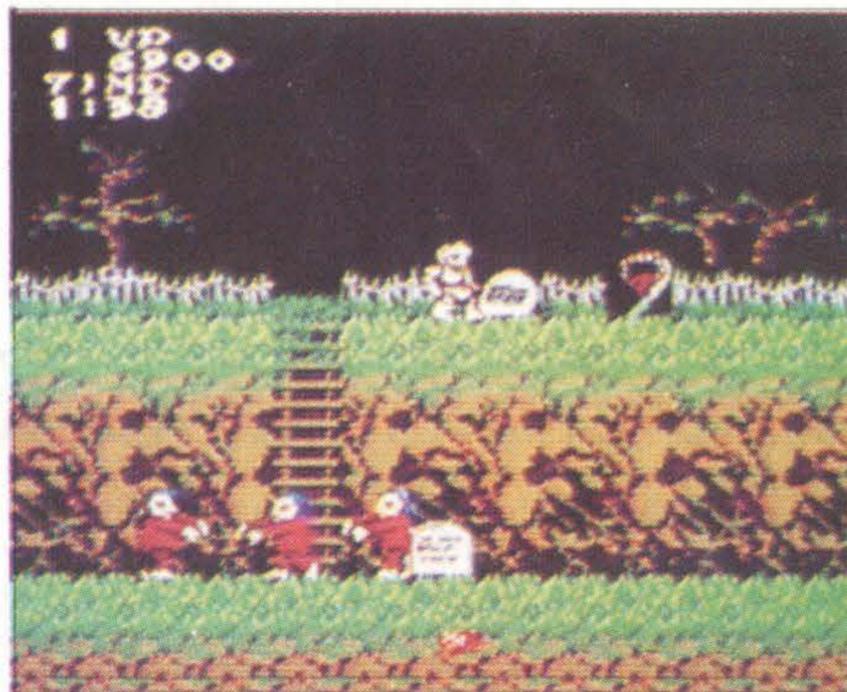
Questo wargame non ha niente a che vedere con programmi classici come Rebel Charge, Conflict in Vietnam, eccetera. Benché si ritrovino le stesse mappe/schermo, il gioco è molto più accessibile ai principianti della strategia di guerra, di solito abbastanza cervellotiche. La partita è in effetti molto semplice come manipolazione. A turno i giocatori dirigeranno con il mouse le loro unità sul campo alla ricerca della supremazia sugli avversari. Scopo della manovra: accerchiare il nemico, piazzare i propri carri dietro un nascondiglio naturale, un bosco, un terreno accidentato, per sparare al momento opportuno sull'avversario senza per questo rischiare la propria vita. Le istruzioni sono piuttosto complesse e soltanto qualche ora di gioco vi consentirà di assimilare tutte le strategie disponibili. Ma dopo questo allenamento, si rimarrà affascinati dalla semplicità della manipolazione del gioco e dalla complessità dei suoi scenari e della sua logica. E' anche possibile costruire i propri scenari. Un buon soft.
(Dischetto PSS)

Galaxy Force

Sega

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Galaxy Force è un grande gioco arcade della Sega che fa seguito ad Afterburner. Viste le performance tecniche dell'originale, si poteva dubitare che fosse possibile realizzare una versione soddisfacente su console, ma la Sega non se la cava poi troppo male.
Ai comandi di un vascello spaziale, voi affrontate, nelle profondità del cosmo, delle squadriglie nemiche prima di infilarvi nella rete di tunnel che racchiude la base avversaria. L'effetto 3D è piuttosto riuscito e i movimenti sono tutti molto rapidi. Vi viene indicata la direzione della prossima virata, ma bisogna aggrapparsi poiché le svolte sono davvero molto brusche e ci vuole ben poco per schiantarsi contro le pareti.
Un programma simpatico ma troppo ambizioso per le possibilità della console. La grafica e l'animazione restano comunque di buona qualità e così pure il sonoro, anche se non riescono a raggiungere il livello dell'originale resta comunque un grande game nel suo genere.
(Cartuccia Sega)

Ghosts'n Goblins

Nintendo, C64, Spect., CPC, C16

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	10000-29000

Ecco infine la versione su Nintendo di Ghosts'n Goblins, uno dei più grandi giochi arcade (mi sto entusiasmando un po' troppo, ma è il mio gioco preferito).
Tutti gli scenari sono magnifici: il cimitero con gli zombi che escono dalla terra, il terribile attraversamento della città fantasma, eccetera. Questo eccellente adattamento su console è il solo che riprende i sette livelli del programma originale. Vi sarà molto difficile venirne a capo, malgrado la presenza di un'opzione continua, poiché l'azione è tanto difficile quanto appassionante. E' un peccato che lo scrolling, molto spezzettato, si dimostri alla lunga stancante, dando l'unica nota stonata all'insieme.
Ma in compenso la grafica e' molto riuscita, l'animazione è rapida e fluida e i comandi molto precisi. Per quanto riguarda il sonoro, esso è perfettamente all'altezza degli altri elementi che rendono molto gradevole questo gioco. Da non perdere assolutamente! Un vero gioiello!
(Cartuccia Capcom)

Last Duel

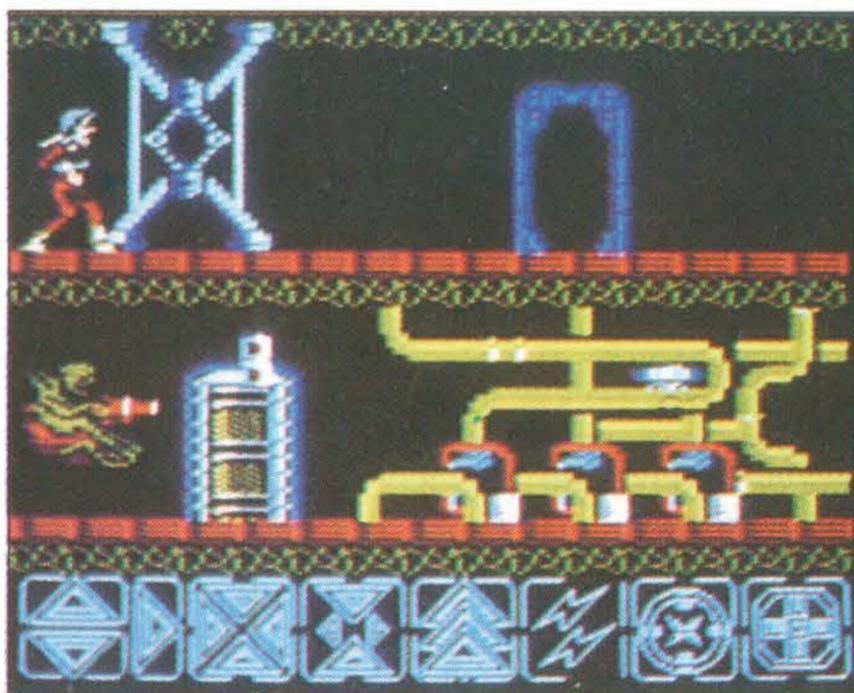
CPC, Amiga, C64, Spect. ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-29000

Una buona versione del gioco arcade della Capcom che presenta la particolarità di potersi giocare in due simultaneamente. Uno dei due giocatori dirige una vettura su un percorso sinuoso, mentre l'altro lo può sorvolare a bordo di un vascello spaziale. Quando voi accelerate o rallentate, la vostra azione determina la velocità dello scrolling e dunque il livello di difficoltà. La grafica è gradevole e i comandi precisi. Unico difetto: lo scrolling è a scatti.
Nonostante questo neo, Last Duel rimane uno shoot'em-up originale ed efficace, dotato di una buona animazione e di una colonna sonora piacevole, che interesserà senza dubbio gli amanti del genere.
La versione Amiga di Last Duel è simile a quella per ST, troviamo però un netto miglioramento nei colori, che sono più gradevoli e soprattutto lo scrolling laterale dell'immagine è meno brutale e non si notano scatti sgradevoli. Uno shoot'em-up appassionante.
(Dischetto Capcom)

Obliterator

CPC, Amiga, ST

GENERE	ADV/AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	45000

Rispetto alle versioni ST e Amiga, l'adattamento CPC di Obliterator trae il massimo profitto dalle possibilità dell'8 bit. Certo non si ritrovano qui né la grafica né l'animazioone né la colonna sonora della versione Amiga, cosa che non ci sorprende affatto, poiché è quasi inevitabile in un adattamento da 16 a 8 bit, caso mai stupirebbe il contrario.
Rimane comunque a favore di questo soft, tutta la parte strategica del gioco a mantenere vivo l'interesse del giocatore senza stancarlo. L'impiego delle icone nella parte bassa dello schermo (nello stile di Barbarian) è veramente giudizioso. Grazie ad esso questo game di fatto classico ci riserva una manipolazione più riflessiva e un'azione più "intelligente" della maggior parte dei giochi di azione/piattaforma che conosciamo. L'evoluzione della difficoltà e il conseguimento delle armi sono ben dosati. Un solo difetto, il gioco è piuttosto lento, senza dubbio a causa della sua complessità grafica, considerate le più limitate capacità del CPC.
(Cassetta Psygnosis)

Populous

ST, Amiga

GENERE	SIM./STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	55000

Gli avvenimenti in micro-informatica sono numerosi ma raramente significativi e ben riusciti. Nel campo dell'evoluzione concettuale dei giochi, è evidente che Populous segna una nuova tappa per gli appassionati smanettoni. Voi incarnate un dio che lotta contro uno dei suoi pari per la supremazia dell'universo. A vostra disposizione, come mezzi di azione, avrete le vostre rispettive popolazioni. Dovete gestire lo sviluppo del vostro popolo (colonizzazione, riproduzione, Jihad) non perdendo mai di vista il fatto che bisogna che distruggiate il vostro avversario. Il vostro potere divino (mana) è proporzionale al numero di individui che vi adorano. Voi potete, se disponete di una sufficiente potenza generare terremoti, alta marea, eccetera... Questo tipo di simulazione di micromondi fa presagire gradevoli possibili evoluzioni nel campo dei microcomputer rompendo un po' quelle che sono le tradizioni in modo piacevole. Unico difetto: la versione ST dispone di una colonna sonora nettamente inferiore a quella di Amiga. Splendido su tutto il resto!
(Dischetto Electronic Arts)

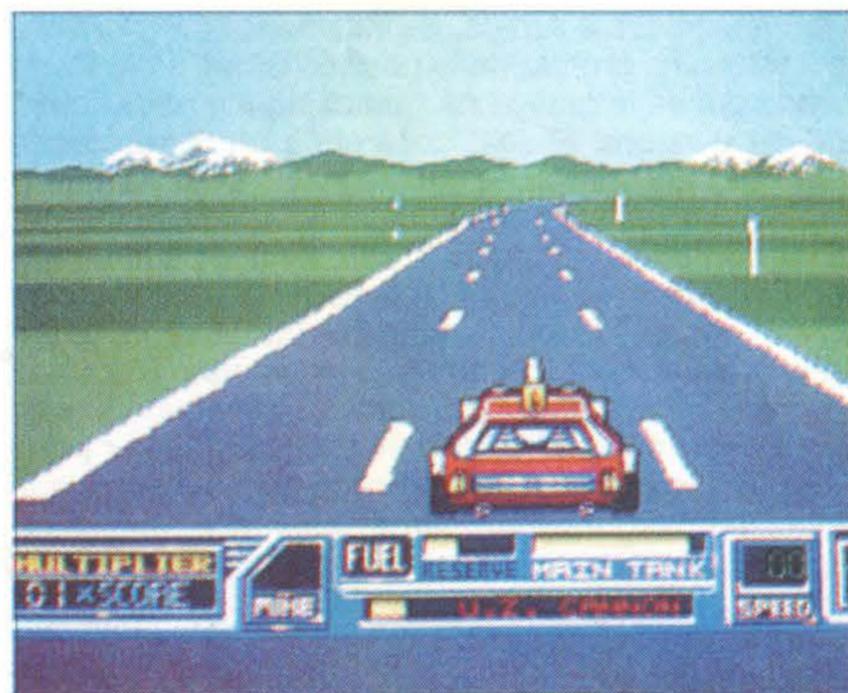
Raider

Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	39000

Raider è un soft che ci porta nei conflitti interplanetari e, non è certo il primo game a farlo! Ai comandi di una nave spaziale, voi dovete attaccare quattro pianeti ribelli, distruggere le loro difese e recuperare la loro sorgente di energia.
Una volta in possesso di questi elementi (se siete stati abbastanza bravi da superare, distruggendo le loro difese, tutti i livelli del game) potrete essere così teletrasportati in una centrale di energia.
Raider è un rifacimento di Oids e di Thrust, però meno riuscito dei suoi predecessori. Il controllo dell'astronave si effettua unicamente mediante la tastiera, il che si rivela molto scomodo. E' un gioco tanto difficile quanto poco eccitante e non è certo la realizzazione piuttosto mediocre che salva la situazione. La grafica è poco soddisfacente e nemmeno l'animazione e il sonoro, di qualità migliore, riescono a rendere il gioco più attraente. Con questo computer si sarebbero senza dubbio potuti ottenere risultati di gran lunga superiori!
(Dischetto Impressions)

Road Blasters

Amiga, C64, Spectrum

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-25000

Road Blasters è un'eccellente versione su Amiga di questo grande successo arcade, che offre un seducente dosaggio tra corsa automobilistica e shoot'em-up.
Ci si lascia immediatamente prendere dal gioco, scagliandosi a tutta velocità tra le mine, sparando freneticamente sugli altri veicoli per eliminarli senza alcuna pietà, in una sequenza vertiginosa. Ma state attenti a non lasciarvi inebriare troppo dalla carneficina, fino al punto di dimenticarvi di raccogliere il carburante: sarebbe decisamente fatale! Purtroppo per voi resterete a piedi e in balia della sorte. Road Blasters non è un gioco particolarmente originale e non è la miglior versione arcade dell'anno, ma nonostante ciò, una volta che avete iniziato a giocare, non potete più smettere. La grafica è precisa e lo scenario gradevole, l'animazione è più che soddisfacente e anche la colonna sonora che fa da sottofondo è di buona qualità. Peccato che queste buone caratteristiche non siano accoppiate a qualche trovata più originale.
(Dischetto US Gold)

Renegade III

CPC, C64, Spectrum

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-18000

Ecco il terzo e ultimo episodio di questa serie di giochi di combattimento. L'eroe si è fatto, ancora una volta (tanto per variare un po' il menu), rapire la sua fidanzata e deve combattere per ritrovarla. Non è affatto originale, ad esserlo di più è invece l'ambientazione: stavolta dovrà tornare indietro nel tempo all'inseguimento dei rapitori. Si ritrova così in piena preistoria, nell'antico Egitto e infine nel Medio Evo. I due programmi precedenti sono eccellenti e se vi sono piaciuti non sarete delusi da questo. Voi disponete di un'ampia scelta di colpi e si devono utilizzare quelli più adatti per ciascuno dei numerosi nemici che affrontate. Un gioco che non manca di dinamismo. (Dischetto Ocean)

Malgrado l'età lo Spectrum se la cava ancora bene, poiché, anche se con grafica monocromatica, Renegade III dispone di sprites raffinati e ben disegnati. L'animazione è fluida e precisa per quanto riguarda i colpi sferrati. Tuttavia, e ciò non stupirà più nessuno, gli effetti sonori sono rari e poco convincenti. (Cassetta Imagine)

R-Type

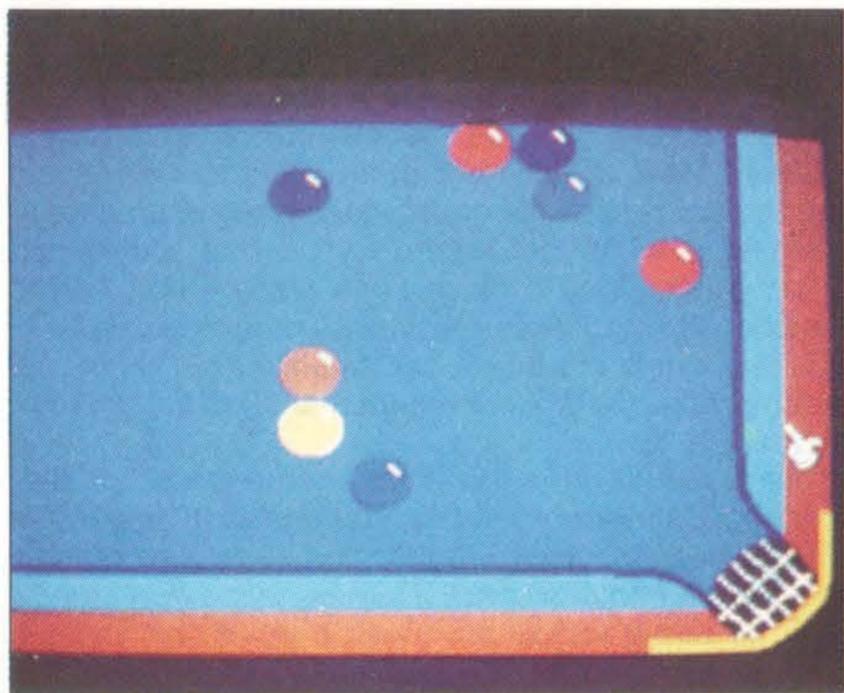
Amiga, ST, CPC, C64 Sega

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-49000

R-Type è magnifico su Amiga, di gran lunga la miglior versione su microcomputer. Qualche mese fa la Rainbow Arts aveva pubblicato uno splendido shoot'em-up per Amiga chiamato Katakis. L'Activision si è allora incollerita, minacciando l'editore tedesco di una querela per plagio di R-Type. Si deve riconoscere che ciò era abbastanza giustificato e si capisce ancora meglio questa reazione in quanto Katakis era nettamente meglio realizzato della versione ufficiale su ST. Solo in seguito riappare un Katakis rimaneggiato, ma altrettanto bello, è uscito sotto il nome di Denaris e la versione Amiga di R-Type è stata infine pubblicata. Sorpresa! Essa è stata realizzata dalla Rainbow Arts per l'Activision. Sono davvero in gamba questi programmatori tedeschi! Questa versione surclassa, da ogni punto di vista, quella su ST: animazione, scrolling, colonna sonora, ecc. E soprattutto, è molto più giocabile. Ecco una disputa a lieto fine e, come in tutte le belle favole, si può sperare che, anche se non si sposeranno, questi due editori abbiano molti figli, soprattutto se saranno belli come questo. (Dischetto Activision)

QUICK

Steve D. World Snooker

Amiga

GENERE	BILIARDO	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Steve Davis World Snooker, non è certo il primo soft apparso sul mercato nel genere "simulazioni"! Questo eccellente biliardo è, bisogna dire, particolarmente ricco di opzioni. Non propone meno di sei varianti, dal biliardo francese classico fino al biliardo americano passando attraverso varianti, che gli appassionati del biliardo conoscono bene, come lo "snooker". Il livello di gioco del programma è regolabile a seconda delle vostre esigenze ed anche per quello che riguarda le opzioni di allenamento sono ben ideate. Così voi potrete rivedere il vostro colpo al rallentatore, visualizzare i rimbalzi probabili della palla per correggere il tiro, rigiocare un colpo quante volte volete o sistemare le palle per tentare di realizzare un particolare effetto. Disponete anche di uno zoom, molto utile quando parecchie palle si trovano in prossimità di una buca. La grafica in 2D è soltanto di medio livello e le palle scivolano invece di rotolare. Invece gli effetti sono ben resi. Rumori e commenti digitalizzati accompagnano la partita.
(Dischetto CDS)

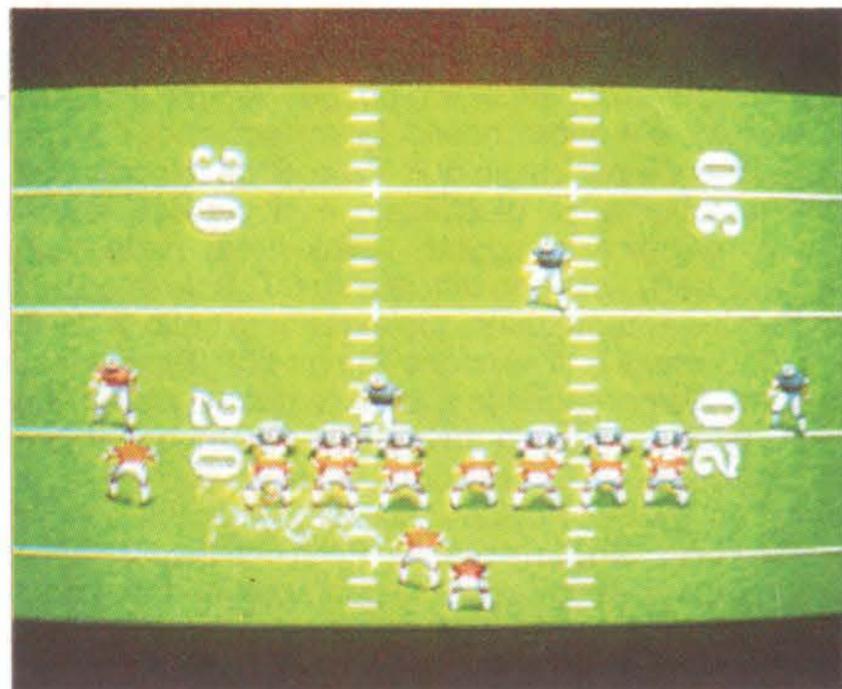
Swiftar

Atari ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

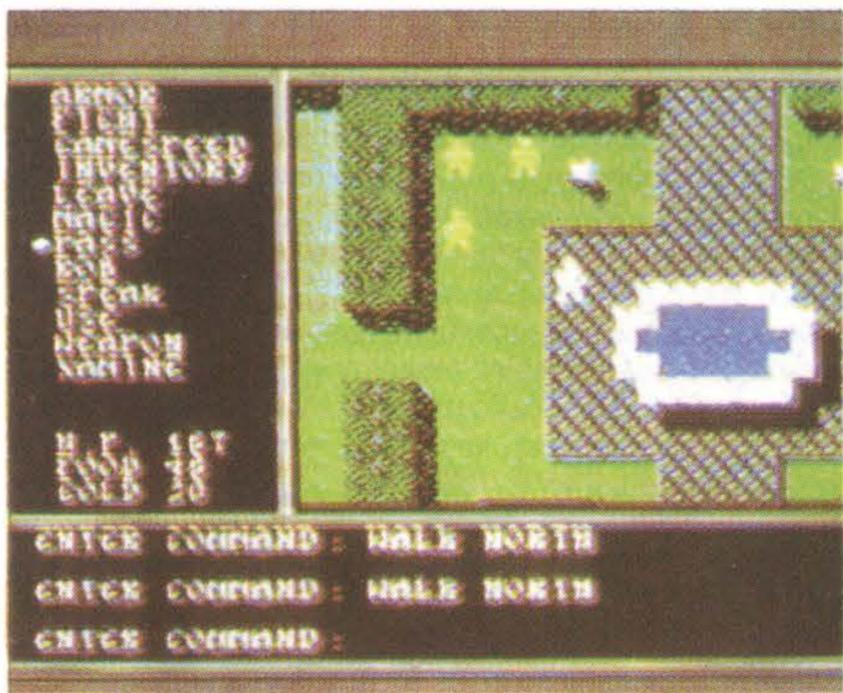
Swiftar è un soft che si pone nella serie spara e fuggi, che sebbene piuttosto inflazionata, non ha ancora stancato del tutto. In questo classico shoot'em-up, voi dovete affrontare vascelli nemici svariati sia come grafica che come sistema di attacco, sfuggire agli spari nutriti delle torrette fisse e mobili dell'avversario ed evitare le pareti del labirinto, in caso di errori non avete possibilità di scampo. In ogni livello dovete assolutamente recuperare il corrispondente cristallo per poter accedere al livello successivo. In caso contrario sarete obbligati a ritornare sui vostri passi (prospettiva non molto piacevole). Il crescere della difficoltà soddisferà tutti, anche i più esigenti troveranno pane per i loro denti. La realizzazione di questo programma si può definire in un solo modo: corretta. Gli sprites sono un po' piccoli ma ben disegnati e gli scenari piuttosto vari. L'animazione è fluida ma un po' lenta. Gli effetti sonori non sono il punto forte del programma: sono poco realistici e nessuna musica accompagna il gioco. Resta tuttavia un buon giochetto. (Dischetto Accustar)

TV Sport Football

ST, Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	59000

Il mondo dei games spazia molto spesso nel genere sportivo, ma non ha ancora attinto tutto da questo!
Il football americano è un gioco poco conosciuto in Italia e in Europa in genere, mentre in altre nazioni è lo sport per eccellenza. Questo programma si propone di farvelo scoprire e amare, oltre a portare una ventata di aria nuova.
Se siete dei (come si può facilmente presumere) principianti, vi consiglio di cominciare con le opzioni allenamento per imparare le diverse tattiche e il maneggio della palla, nonché le regole di gioco. Come potete vedere dalla foto dello schermo, si tratta di una vera partita con i giocatori schierati su un regolare campo di football. In sovraimpressione si legge la situazione aggiornata del punteggio raggiunto dalle due squadre avversarie. La grafica è splendida e l'animazione molto fluida. In più il programma vi mostra a tratti il quadro d'insieme o un giocatore in primo piano.
I suoni digitalizzati ben completano l'ambientazione.
(Dischetto Mirrorsoft)

The Leg. of Black Silver

C64

GENERE	RUOLO/ADV	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000

Il vostro personaggio possiede una certa quantità d'oro, di cibo e un piccolo numero di punti di vita. Non ci sono in verità elementi "ruolo" nell'evoluzione dell'eroe (mancano i punti "esperienza"), ma si trova una ricchezza di luoghi eccezionale. Il principale pregio di questo soft è la grande maneggevolezza, poiché tutte le vostre azioni sono ben gestite con il joystick e non soltanto gli spostamenti. Per i dialoghi, un susseguirsi di domande/risposte vi evita di nuovo di ricorrere alla tastiera. Per usare un incantesimo o attaccare un assalitore comparirà automaticamente un submenu. Concludendo, benché l'avventura sia molto classica (veduta aerea della mappa, personaggio schematico, ecc.), è davvero facile da maneggiare. Molto rapidamente si raggiunge un primo castello dove si incontra il signore di questo regno. Egli vi affiderà una missione ed è così che, passo per passo, l'intreccio si sviluppa. Ecco un soft classico ma tuttavia complesso e accessibile ai principianti, cosa rara per questo genere di giochi. Una buona occasione per chi desidera accostarsi ai giochi di ruolo. (Dischetto Epyx)

The Paranoia Complex

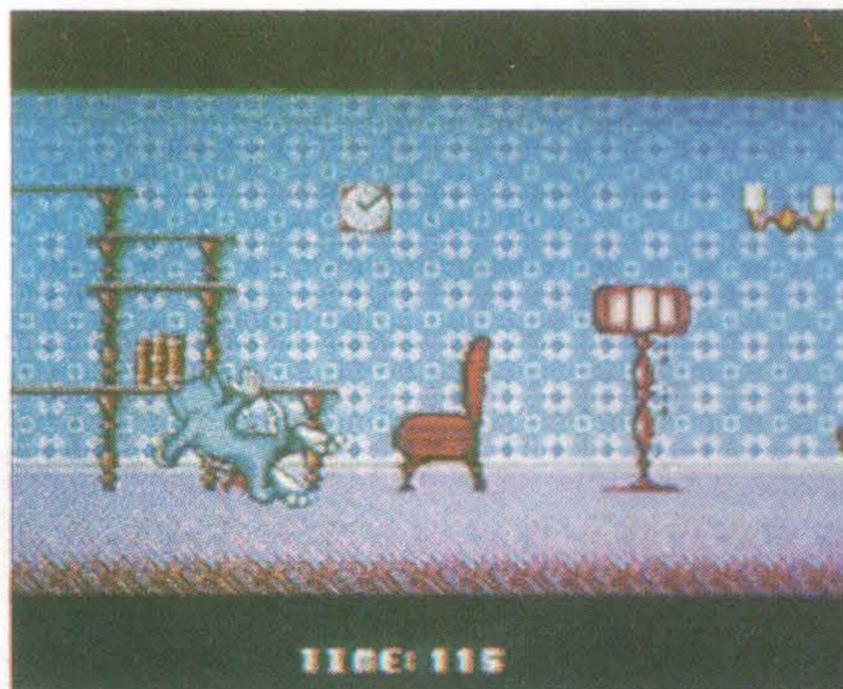
CPC

GENE	AZ./STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

In questo game voi impersonate il ruolo di un poliziotto del futuro che deve garantire la sicurezza e l'ordine all'interno di un complesso informatico.

Il computer dell'installazione vi considera un prezioso alleato nella lotta ai traditori che infestano il complesso. Il vostro compito è perciò quello di neutralizzarli e recuperare le informazioni in loro possesso se volete andare avanti nel gioco. Il programma è un abile miscuglio di strategia e di azione. Voi dovete procedere ad una accurata esplorazione di tutti gli angoli alla ricerca degli indizi necessari per portare a buon fine la vostra missione. Vi sono molteplici pericoli: i traditori e le guardie robot pullulano nei corridoi. La grafica del programma è semplice ma è efficace (vista dall'alto). L'animazione è corretta, ma lo scrolling è a scatti. Un programma che si rivela interessante per chi si prende la briga di giocarci. Un po' meno soddisfacenti gli effetti sonori, di qualità mediocre, cosa tuttavia che non deve meravigliare in un 8 bit.
(Dischetto Magic Bytes)

Tom & Jerry

Amiga, C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

Dopo la Pantera Rosa, la Magic Bytes ci offre un nuovo programma ispirato agli eroi dei cartoni animati. Il noto Tom, come nel cartone e nel fumetto, è sempre all'inseguimento di simpatico Jerry, ma questa volta siete voi a dover sbrogliare la matassa, e ciò non sarà così facile come al cinema. Voi dovete raccogliere tutti i pezzi di formaggio evitando quel babbeo guastafeste di Tom, che ce la mette tutta per acchiapparvi. Potete sbarazzarvene momentaneamente lanciandogli diversi oggetti o accendendo il televisore per distrarre la sua attenzione. Quando non c'è più formaggio, voi andate in un'altra stanza passando attraverso una tana di topo.

Correte allora in un passaggio rappresentato in 3D schivando trappole di ogni genere. Un gioco comico e molto divertente con una buona grafica e una colonna sonora che rispetta lo spirito del cartone animato. Soddisfacenti anche l'animazione e la scenografia degli ambienti dove si svolge questo eterno duello tra gatto e topo.
(Dischetto Magic Bytes)

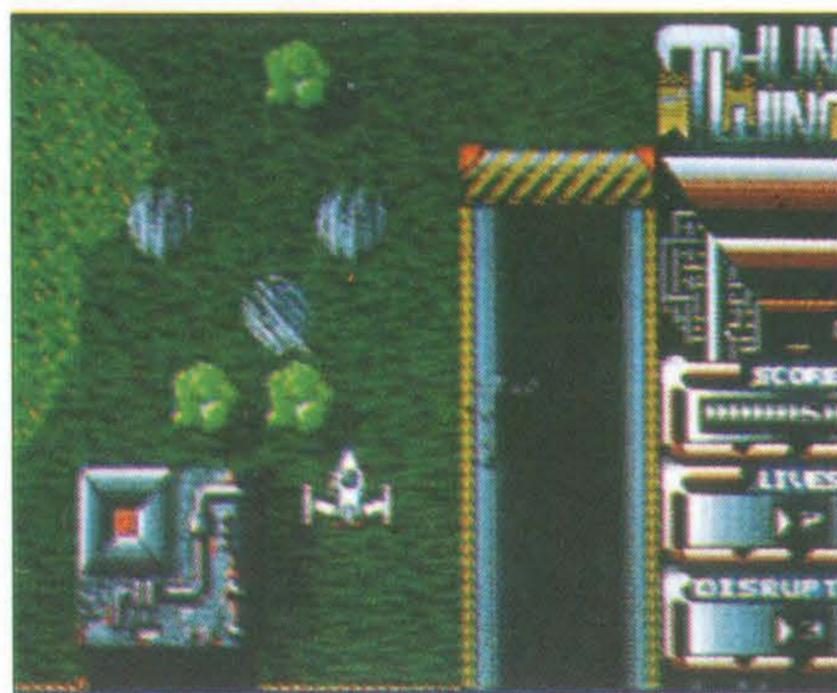
The Goonies II

Nintendo

GENERE	ARCADE/ADV.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

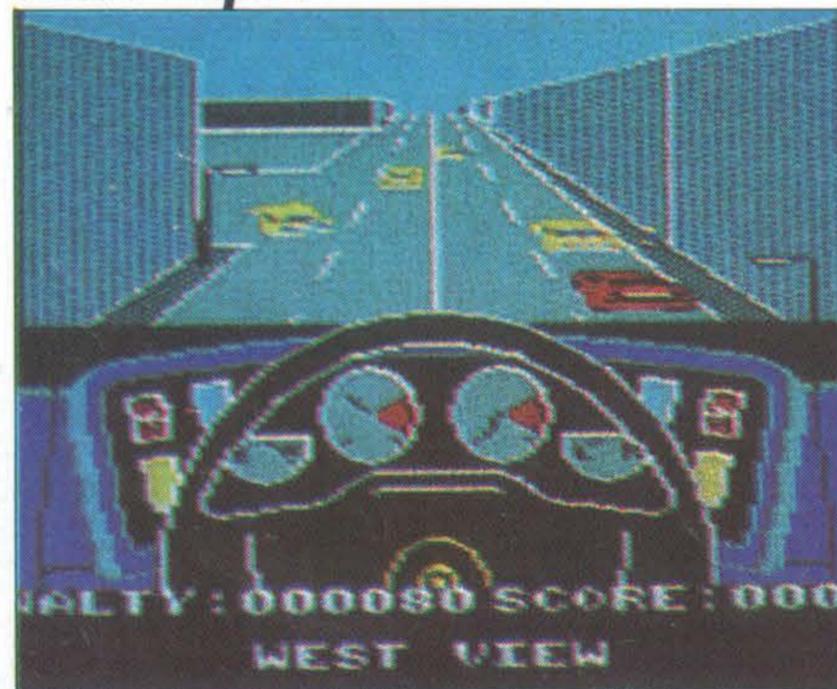
I giapponesi sono veramente i re dell'arcade/adventure ed è proprio la Konami a dimostrarlo una volta di più con questo eccellente programma. Dovrete liberare i vostri amici Goonies che sono prigionieri della gang Fratelli. Il territorio che dà rifugio a questa banda, è molto vasto e ci vorrà molto tempo e fatica per ispezionarlo tutto. Sfortunatamente, il sistema dei codici, non vi permetterà di ricominciare il gioco da dove vi trovate ma vi farà iniziare da capo ogni qualvolta fallite, nel caso non riusciate a portare subito a termine la vostra avventura. Nella fase di esplorazione passerete su scale e piattaforme cercando di evitare i numerosi nemici. Nelle prime partite, avrete difficoltà a orientarvi in questo labirinto, in quanto le porte che trovate portano sia nella parte esterna dello stabilimento che in quella posteriore. Dovrete ugualmente esplorare ogni settore e fare incetta degli oggetti che vi si trovano, indispensabili alla buona riuscita della vostra missione. Un gioco molto ricco, che vi farà stare inchiodato per molto tempo, prima di vederne la fine. (Cartuccia Konami)

Thunderwing

ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Inutile attardarsi sullo scenario di questo programma, poiché si tratta di uno shoot'em-up e che all'occorrenza il suo interesse è riposto soprattutto al livello ludico. Esso è, in effetti, ricco di piacevoli sorprese (nemici numerosi e vari ed attacchi che si susseguono senza sosta).
Lo scrolling verticale è di qualità: lascia scoprire progressivamente le diverse installazioni nemiche che si rivelano le une più ostili delle altre e di cui è piuttosto difficile aver ragione. D'altronde un astuto sistema di armi evolutivo (simile a quello di Xenon) vi permette di aumentare progressivamente la vostra potenza di fuoco nel corso del gioco. Per contro, la grafica non trae il meglio dalle elevate possibilità della macchina (l'utilizzazione dei colori è un pò disordinata e non si può definire del tutto soddisfacente). La grande qualità di questo programma sta tuttavia nella sua progressività che lo mette alla portata di tutti i giocatori siano essi principianti od esperti del genere, che troveranno comunque partite alla loro portata.
(Dischetto Cascades Games)

Turbo Esprit

Amstrad CPC, C64

GENERE	AZ./STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Questo soft è ambientato in uno scenario originale e complesso. La vostra macchina sfreccia per le vie della città e ad ogni incrocio il pilota decide, a seconda della mappa e della poszione delle vetture degli avversari (spacciatori di droga), di girare a sinistra, a destra o anche fare inversione. La simulazione è realista, la macchina sbanda quando sterzate bruscamente ed è necessario scalare la marcia per riprenderne il controllo. Il principio di questo duello azione/strategia è eccellente: da una parte l'azione della corsa, dall'altra la riflessione per la scelta del bersaglio, del migliore itenerario da seguire. L'Amstrad CPC con questo gioco molto complesso ha fatto "centro"; è tutto giusto. Risultato, i colori e gli sprites sono molto semplici. Per concludere questo è un logiciel su CPC che guadegnerà molto in qualità adattato sui 16 bit. Per quanto riguarda la versione su C64, è ad onor del vero, molto meno convincente. Gli sprites sono più piccoli e l'animazione più scadente, il gioco è molto lento solo il suono è meglio realizzato in questa versione. (Cassetta Durell/Elite)

Tiger Road

SST, CPC, Amiga, Spectrum, C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

Armato di ascia e di coraggio, dovrete affrontare una serie di malevoli nemici che hanno in mano gli esseri più indifesi: i bambini. Il vostro compito è, appunto, tentare di liberare i bambini rapiti.
Durante il percorso potete recuperare diversi oggetti o armi al fine di combattere meglio la vostra lotta. I quadri sono molto vari, sia come scenario che come nemici da combattere. La difficoltà è ben dosata, poiché il gioco comincia in modo facile e diviene rapidamente difficile, un vero inferno. La realizzazione è di fatto corretta. Gli scenari sono accurati e i nemici che vi attaccano sono ben disegnati. L'animazione invece è solo mediocre, considerate le notevoli possibilità del computer. Per quanto riguarda la colonna sonora, il programma propone la scelta tra una gradevole musica e rumori piuttosto convincenti. Ma perché diavolo questi due elementi non sono stati accoppiati? Misteri della programmazione! Tutto considerato, rimane comunque, un gradevole "beat'em-up".
(Dischetto Capcom)

Zombi

ST

GENERE	ADVENTURE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Gli zombi hanno invaso la città, ma voi siete riusciti a posarvi in elicottero sul tetto di un supermercato. Controllate a turno ciascuno dei vostri quattro personaggi. Solo azioni ben concertate vi consentiranno di venire a capo dell'avventura. Il gioco si maneggia interamente con il mouse. Esplorate accuratamente ogni luogo recuperando gli oggetti che vi si trovano ed aprendo tutti gli stipi e tutti gli armadi. Se uno di loro si trova nelle vicinanze, attaccheraà il vostro personaggio entro otto secondi. I combattimenti sono molto semplificati, limitandosi a puntare sullo zombi nel combattimento a mani nude o a utilizzare una delle armi recuperate (ascia, arma da fuoco o altro oggetto massiccio). Voi dovrete tenere sotto controllo la forza, la salute e l'energia dei vostri personaggi e se è il caso riposarvi, nutrirvi o curarvi. Gli elementi grafici sono corretti ma non occupano che una piccola porzione dello schermo. Una gradevole musica continua per tutta la durata del gioco e alcune azioni sono accompagnate da effetti sonori digitalizzati. Questo giochetto rischia di lasciare affamati gli appassionati del genere.
(Dischetto Ubi)

War in Middle Eart

CPC, Ap. II, Amiga, PC, ST

GENERE	ADV/WARGAME	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-89000

State attenti, le tre versioni 16 bit di War in Middle Earth che presentiamo qui non hanno niente che vedere con le versioni C 64, Spectrum e CPC. Su Amiga, ST e PC l'avventura di Frodo e della Compagnia è ben più complessa. In effetti alla partita su mappa degli 8 bit si aggiunge una fase di gioco in vista laterale, dove gli sprites animati incontreranno dei personaggi, discuteranno con loro, raccoglieranno delle armi, degli indizi ecc. Si passa allora senza sosta dalla vista "mappa" alla vista "azione", il che raddoppia la strategia e dunque l'interesse dell'avventura. Inoltre la grafica è davvero molto riuscita e gli ammiratori di Tolkien ritroveranno con piacere l'ambiente ineguagliabile del famosissimo "Signore degli Anelli". Delle tre versioni qui provate la migliore è senza dubbio su Amiga. La sua grafica è raffinata quanto quella dell'ST, ma la musica e gli effetti sonori danno un netto vantaggio al computer della Commodore. Per il PC il risultato è convincente, soprattutto nella maneggevolezza del gioco. Per concludere, un buon soft a metà strada tra adventure e wargame. (Dischetto Melbourne House)

Run the Gauntlet

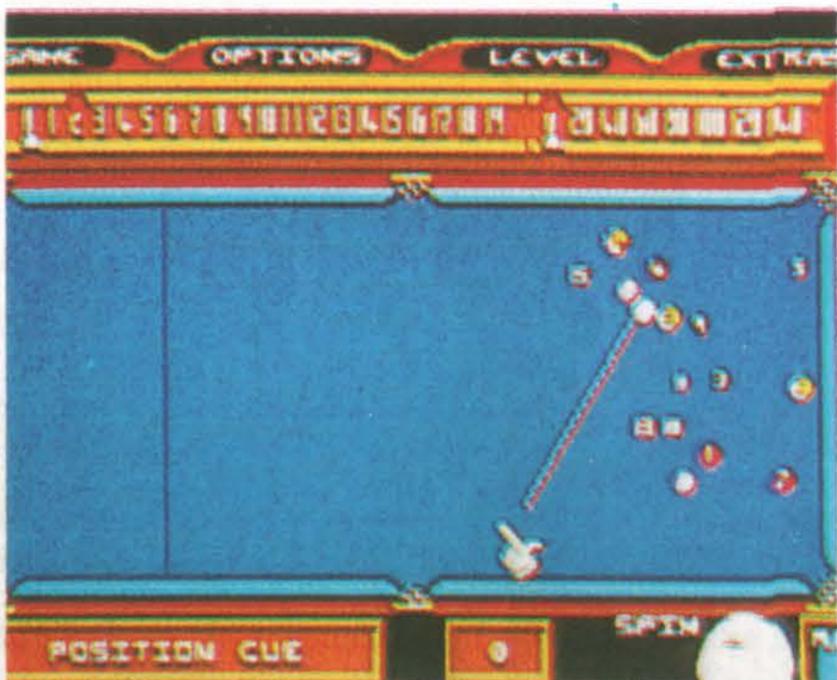
ST, Amiga, CPC, C64, Spectrum

GENERE	SPORT/CORSE MUL.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	15000-39000

Run The Gauntlet è una simulazione sportiva che raggruppa delle prove di corse automobilistiche 4x4, di battelli a motore e di maratona, un bel cocktail! Interessante, senza dubbio, l'accostamento di specialità così diverse, anche se abbondantemente trattate in altre simulazioni sportive.
La presentazione della partita è molto curata per quanto riguarda la grafica e la colonna sonora, belli e adatti i colori. Che proprio non soddisfa, ci sembra invece l'insieme del gioco che manca completamente di coerenza e originalità. Le corse di macchine sono fin troppo classiche: veduta aerea, manipolazione molto semplice dei veicoli, di fatto non c'è nulla di nuovo, tanto a livello di realizzazione che di scenografia vera e propria. Le gare di motoscafi godono di uno scenario migliore d'insieme. Le prove di corsa a piedi sono più interessanti, ma è complesso l'uso del joystick (sono queste le classiche gare spacca joystick). Possiamo dire in definitiva che l'insieme non giunge certo a far "scoppiare" lo schermo.
(Dischetto Ocean)

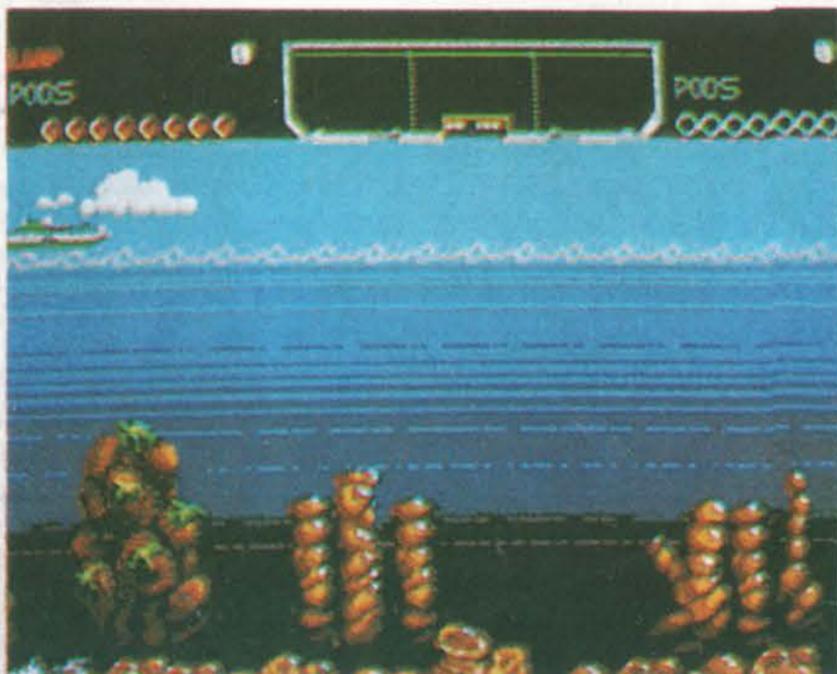
Steve Davis Snooker

Atari ST

GENERE	SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Steve Davis porta una ventata di aria fresca nel mondo della simulazione. Ecco per voi un'eccellente simulazione di biliardo che piacerà certamente agli appassionati del genere. Steve Davis Snooker dispone, in effetti, di un considerevole numero di funzioni parametrabili, per dare più interesse e varietà al gioco (è prevista la scelta del tipo di biliardo, americano o inglese). Inoltre voi potete giocare contro il computer o contro un vostro amico, dipende dalla disponibilità. Gli effetti della palla sono realistici e permettono di controlare bene la traiettoria anche nei tiri più difficili e complessi. Da segnalare la grafica, così raffinata che è possibile vedere i numeri scritti sulle palle, l'animazione è estremamente fluida e il sonoro gradevole e realistico (il rumore sordo delle palle che entrano nelle buche è superbo). Da notare una spettacolare funzione zoom che vi permette di ingrandire alcune porzioni del biliardo. In conclusione, un programma molto ben realizzato, che farà la gioia degli appassionati.
(Dischetto CDS)

The Deep

Amiga, ST, C64, Spectrum

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	15000-29000

A bordo di un battello navigherete su acque infestate da sottomarini e mostri diversi che cercheranno di distruggervi. Ogni volta che vi disferete di uno dei vostri avversari, delle bandiere risaliranno in superficie. Prendetele e un elicottero verrà a rifornirvi di diversi equipaggiamenti utili al successo dello scontro. Dovete poi salire su uno scafo e scendere in fondo al mare per raccogliere i tesori. Una volta che li avete trasportati a bordo dovete vedervela con una nave nemica e poi distruggere i silos di missili di un enorme sottomarino. The Deep è uno shoot'em-up senza pretese e vi annoierete nel giro di poche partite. L'azione è più rapida e i sottomarini sono più numerosi su C64 che non su ST. Il gioco guadagna in difficoltà, ma questo non è sufficiente a renderlo appassionante. Su CPC, la musica non cambia, a parte la velocità maggiore i programmatori danno la sensazione di aver esaurito la fantasia, visto il tema antidiluviano di questa battaglia. La grafica, l'animazione e il suono sono corretti, ma al servizio di un gioco dimesso.
(Dischetto US Gold)

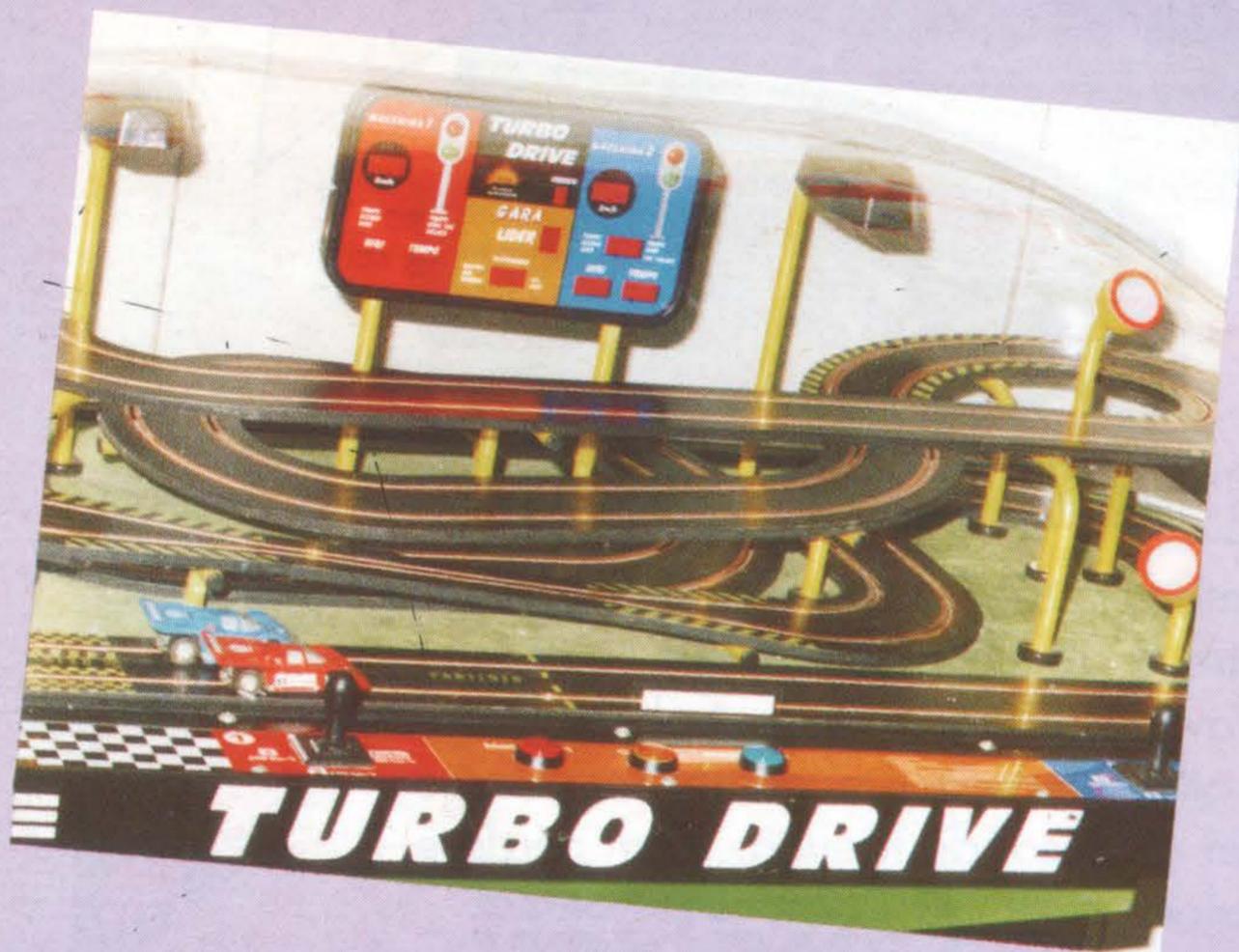
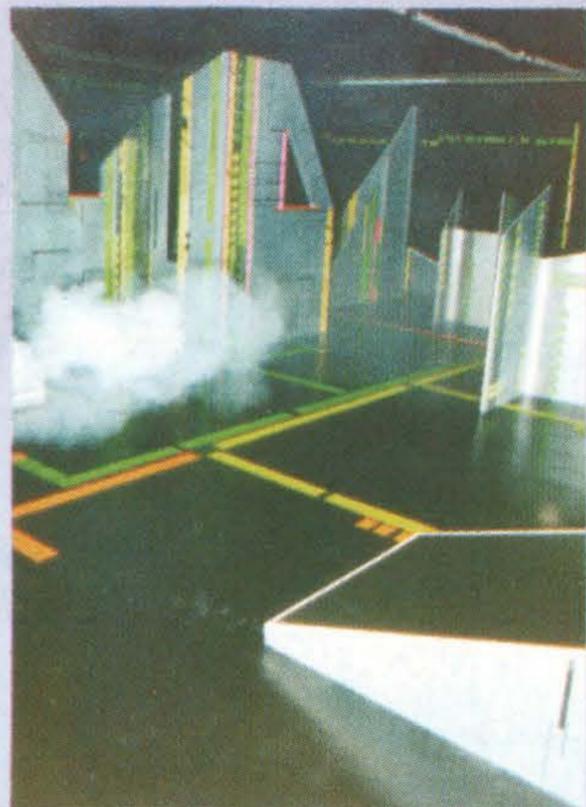
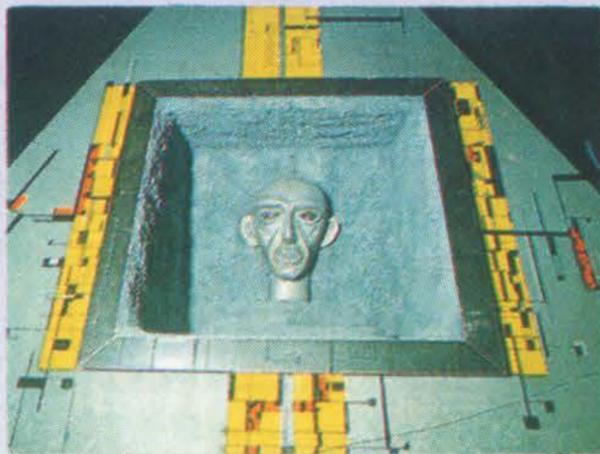
INSERT COIN

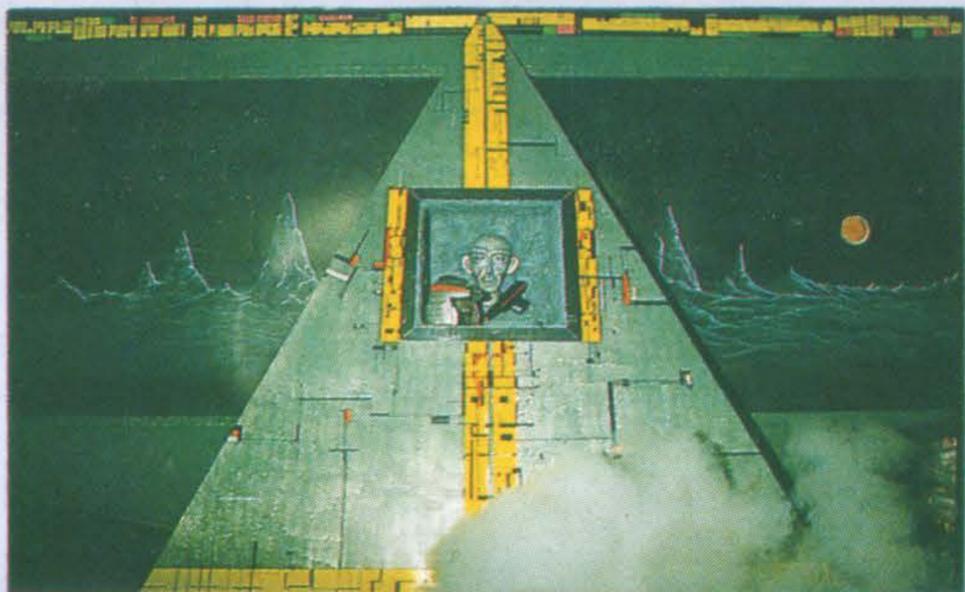
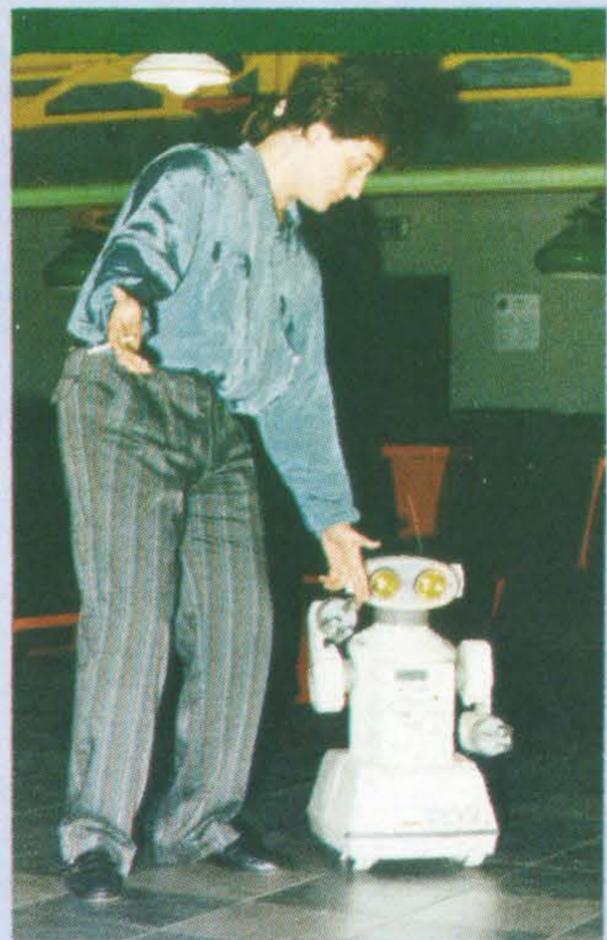
Abbiamo visitato per voi la Sala Giochi "Shining Tag" di Oleggio (NO) via Novara 112... eccellente!

FINAL LAP (Namco)

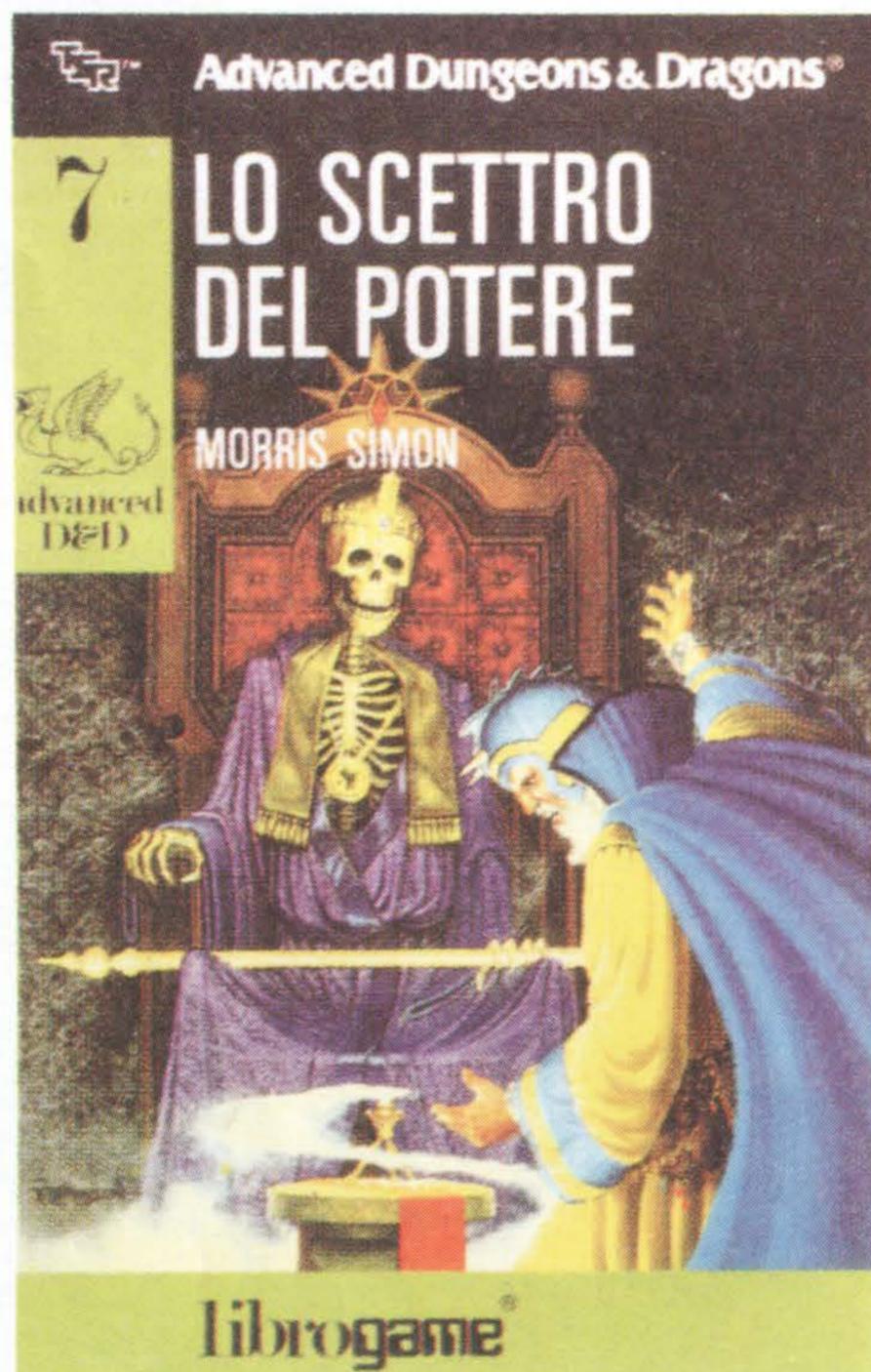
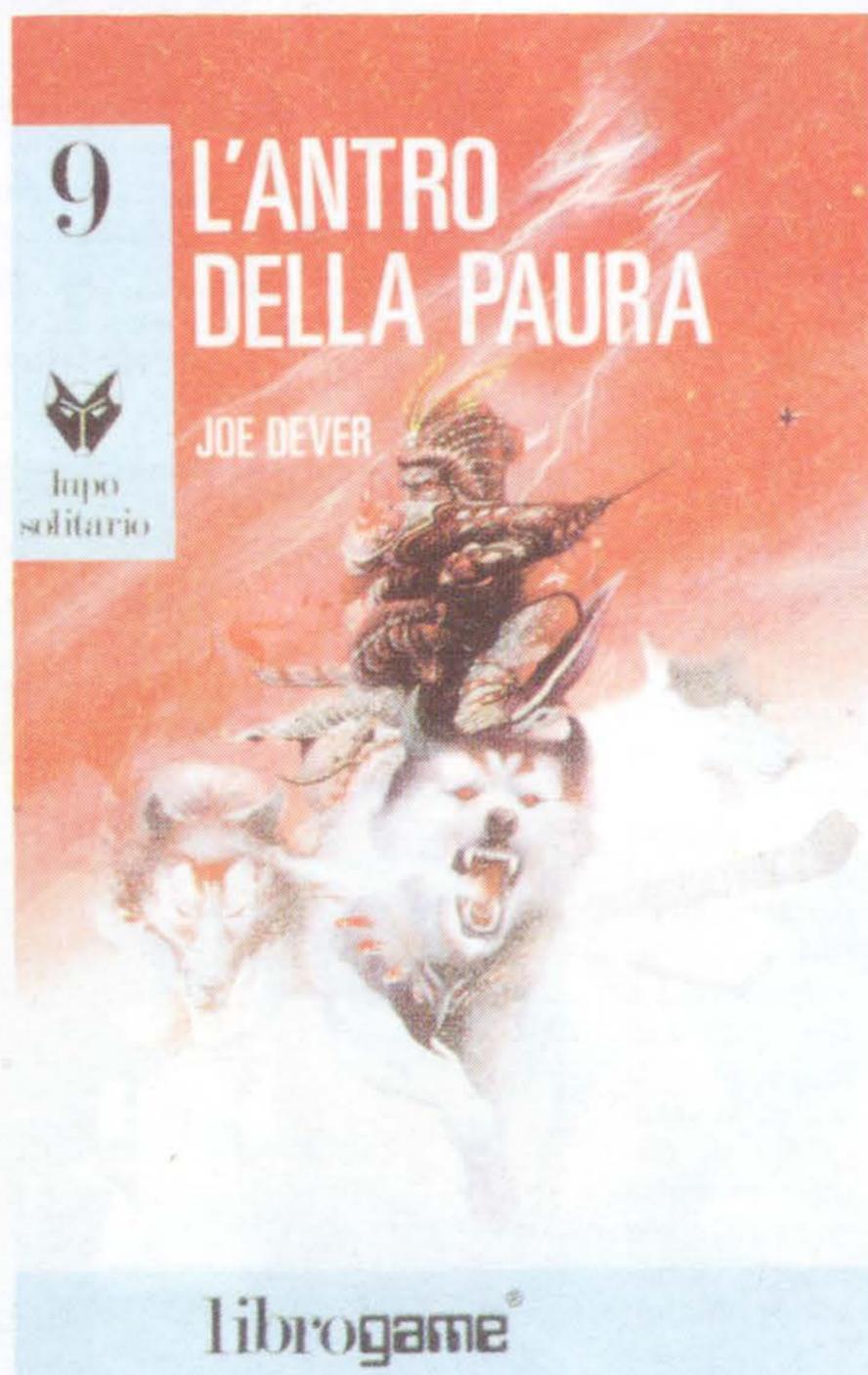
Con Final Lap pilotiamo la nostra automobile in Giappone, nel famoso circuito di Suzuka, ma... udite, udite... in quattro contemporaneamente!
Vi ritroverete comodamente seduti a pilotare a vostra scelta un Mac Laren, una Lotus, una Williams e una Ligier (illustre assente la Ferrari). E' una riproduzione perfetta delle vetture usate nei campionati di Formula 1. Ogni videogiocatore potrà intervenire nella gara del suo avversario, cercando di superarlo e perché no... anche buttandolo fuori strada (tutto è lecito in amore e in guerra!). Naturalmente, preso maggiormente di mira, sarà il concorrente in vantaggio, che oltre a difendere la sua posizione in testa al circuito, dovrà attendersi ogni tipo di attacco, soprattutto quelli sleali. Sulla parte alta del monitor, il concorrente potrà vedere, aiutato da due specchietti retrovisori, la posizione dei tre avversari. La grafica è realistica tanto quanto basta a darvi l'illusione di trovarvi al volante dell'auto. Di conseguenza il brivido che sentirete quando sfiorerete i vostri avversari o la sensazione di non farcela ad affrontare una curva più dura delle altre, sarà tanto reale da farvi premere il pedale del freno. Per fortuna, siete aiutati da una manegevolezza a dir poco perfetta del vostro mezzo.

TURBO DRIVE (Inor)

Due prototipi di Porche in miniatura che si contenderanno la vittoria in una pista che vi porta direttamente in un vero circuito composto da tre rettilinei e sette curve a gomito che impegneranno al massimo la vostra abilità di pilota. La Formula 1 ha sempre affascinato gli automobilisti. Chi di noi non ha mai sognato di guidare un bolide a velocità pazzesca come Prost, Mansell e altri? Penso che nel cuore di ognuno di noi patiti del volante, ci sia un pensiero non proprio sconosciuto! Con Turbo Drive, possiamo provare l'emozione di una corsa mozzafiato. Ma attenzione! Non fatevi prendere la mano dall'ebbrezza della velocità!
Sembra che il terribile (adorato da tutti gli italiani, soprattutto in autostrada) ex-Ministro Ferri, sia riuscito ad infiltrarsi anche nelle sale gioco, imponendo ferrei limiti di velocità ai due contendenti. Infatti i piloti di turno, saranno tenuti a rispettare la velocità che appare all'uscita delle curve, altrimenti, (ahimè!) la nostra Porche ci lascia a piedi, in senso letterale.
Le fuoriserie dispongono di quattro marce più l'opzione turbo, fino a raggiungere la velocità di reali 305 Km/h. Dispongono di un pattino su presa magnetica con misure decisamente non usuali, infatti misura ben 18 metri.

LAZER COMBAT (Bally Midway)

Siamo stati invasi dagli alieni! Qualcuno ci aiuti,S.O.S.! Questo è quello che viene istintivo dire quando si entra nella sala del Lazer Combat, dove l'impossibile diventa realtà. Parliamo appunto del Lazer Combat, la prima e unica sala in Europa a proporre un combattimento simulato con armi elettroniche.
La Sala, che ha un'area di 250 mq., e si trova all'interno di Shining Tag, permette di combattere in modo non pericoloso, in mezzo ad una scenografia che ricrea l'interno di una astronave semidistrutta da un'ipotetica guerra del futuro, tra due squadre formate da un minimo di un giocatore fino ad un massimo di sei più sei per squadra. I giocatori vengono forniti (in due spogliatoi attrezzati) di una modernissima pistola a raggi infrarossi con mirino luminoso, di un casco che riceve i colpi e li segnala con dei neon luminosi dei suoni all'interno dello stesso, ed infine di un giubbotto scudo che permette la rifrazione dei raggi infrarossi. Lo scopo del gioco è quello di eliminare la squadra avversaria, tramite l'eliminazione singola di ogni giocatore con sei colpi, o l'eliminizione della squadra al completo distruggendo, sempre con sei colpi, la base avversaria. Le basi sono due (una per la squadra verde ed una per la squadra gialla) non sono però sempre a portata di tiro perché celate in grandi piramidi che si aprono e si chiudono. Degli arbitri controllano continuamente l'andamento delle gare e stabiliscono i vincitori, attualmente è in corso un torneo a squadre che si contendono il primato di vincitori assoluti del "Lazer Combat". La sala si presenta come un labirinto, in cui i giochi di luce e i suoni sono infiniti, e le difficoltà possono variare a seconda delle circostanze. Ma ciò che più rende difficile e affascinante questo gioco è che verrete avvolti da una coltre di nebbia che non vi facilita il compito di colpire gli avversari, ma anche per loro la difficoltà è identica, rendendo il game oltremodo interessante. Tutto questo (è stato ideato e creato da Prandi Roberto che ne ha registrato i diritti SIAE) è in effetti difficile da spiegare a parole; le caratteristiche uniche di avanguardia e fantasia non vi danno altra scelta se non quella di entrare in nello incredibile pianeta chiamato Shining Tag e vivere questa splendida avventura in prima persona! Provare per credere!

Ecco "Occhioni" il simpatico robot che vi attende e vi prende per mano all'ingresso di Shining Tag, la Sala Giochi che trovate a Oleggio (NO) tel.: 0321/93020.

NON SOLO VIDEO...

Se hai voglia di giocare un'avventura,
se sei da solo e vuoi staccarti un attimo dal tuo computer
gioca un librogame.

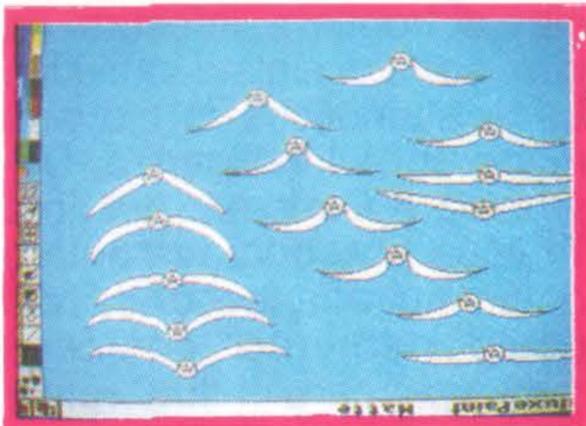
Un librogame è una lettura carica di suspence e si gioca così: dopo aver letto le chiare e semplici regole iniziali, dovrai completare la "creazione" del personaggio protagonista dell'avventura descritta nel libro. Quel personaggio sei tu e ad ogni paragrafo ti saranno date varie possibilità di scelta fra comportamenti diversi. Alcune scelte che farai saranno giuste, cioè coerenti con le caratteristiche del personaggio, mentre altre scelte purtroppo si riveleranno completamente sbagliate e ti condurranno a prematura fine, ma ricorda, è solo un gioco... Se avrai scelto per il meglio o per il peggio lo saprai solo leggendo il paragrafo al quale vieni rimandato, e così via, di avventura in avventura. Nel frattempo ti accadrà spesso di dover combattere contro nemici di ogni sorta che si frapporranno tra te e il pericoloso cammino, e allora

il lancio dei dadi risolverà il combattimento: se ne uscirai vincitore, potrai proseguire il cammino... di paragrafo in paragrafo, altrimenti sarai morto, ma in tal caso potrai ricominciare il gioco daccapo.
La serie di librogame che ha ottenuto finora il successo più imponente è senz'altro la saga di **Lupo Solitario**, che ad ottobre vedrà l'uscita del n° 11, dal titolo "I PRIGIONIERI DEL TEMPO".
Tu sei **Lupo Solitario**, l'ultimo dei cavalieri Ramas di Sommerlund, unico superstite di un massacro che ha annientato i tuoi compagni mentre combattevano contro i nemici di sempre: i Signori delle Tenebre di Helgedad. Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.
Lupo Solitario è un guerriero fantasy, un cavaliere senza macchia e senza paura, che ha giurato solennemente di portare a compimento la ricerca iniziata mille anni orsono da Aquila del Sole , il Gran Maestro fondatore dell'ordine Ramas: trovare le Pietre della Sapienza di Nyxator, per assicurare al tuo paese serenità e benessere. Le doti fondamentali del personaggio sono Combattività e Resistenza: se vieni ferito perdi punti resistenza, fino a punti zero, nel qual caso sei morto. **Lupo Solitario** "deve" uccidere il nemico perché è un guerriero: infatti nel corso del gioco bisogna tenere sempre aggiornato il Registro di Guerra.
Un'altra serie di grande successo è quella dell'Advanced Dungeons & Dragons, giunta

al n° 7 "LO SCETTRO DEL POTERE", il primo libro della trilogia **Il Regno della Stregoneria**. Nell'AD D&D puoi interpretare il ruolo di Carr Delling, giovane mago orafo di Landor, Arcimago di Tikandia: dovrai cercare i segreti ed i tesori perduti del padre, assassinato in circostanze misteriose. A seconda della scelta che farai nei panni del giovane mago, la ricerca dell'assassino di Landor e dei libri magici perduti, ti porterà nelle zone più remote del continente Tikandiano oppure lungo le strade buie delle città di frontiera, infestate da ogni sorta di sinistri individui. Le caratteristiche del giovane mago sono Intelligenza, Destrezza e Carisma: nel libro 7° esse possono aumentare o diminuire a seconda del comportamento cosicché puoi verificare il tuo rendimento sommando i punteggi finali ogni volta che porti a termine una avventura.

Nei libri della serie **Sortilegio** puoi giocare sia come guerriero che come mago, per quest'ultimo si adottano regole avanzate: devi, a tale scopo, consultare il Libro del Mago.
Ed ancora, per giocare in due, esiste la serie **Faccia a Faccia**, appena giunta alla pubblicazione del secondo libro. Va detto che tale serie può essere giocata anche in solitario: in tal caso si avranno due libri di avventure da giocare.
I librogame sono distribuiti da: **PERGIOCO** via S. Prospero, 1 -20121 Milano, tel. 02/808031 o presso i negozi serviti da **PERGIOCO**. E' possibile anche la vendita postale.

Deluxe Paint III

E' ancora necessario presentare Deluxe Paint, il miglior programma di disegno su Amiga? La versione III offre grandi possibilità di animazione e di deformazione in tutti i modi.

Questa terza versione di Deluxe Paint apporta numerosi miglioramenti e non da poco: animazione, utilizzazione del modo "halfbrite", schermo overscan, ombreggiatura e la maggior varietà dei modi di abbozzo e riempimento.
L'aggiunta d'una estensione memoria è quasi indispensabile

Diverse posizioni degli schizzi animati

Gli stessi sullo sfondo di una costa marina

e anche con un mega certe funzioni mancano di spazio nelle risoluzioni elevate. Il programma elabora in cinque risoluzioni: dalla bassa (320 x 200) fino alla alta (640 x 400, passando attraverso il modo "overscan" molto utile in video.
La tavolozza dispone d'un registro da 2 a 32 colori ed anche 64 per gli Amiga che accettano il

Immagine costruita partendo dai diversi elementi del viso inclusi nel programma

modo "halfbrite". Il programma può lavorare su due schermi indipendenti (unica limitazione, la tavolozza deve essere la stessa). La presentazione è simile alle due precedenti della gamma con, a destra, il menu delle funzioni di disegno della tavolozza e, in alto, una striscia di menu scorrevole che gestisce le immagini, le "spazzole", i modi, l'animazione, gli effetti e le preferenze. Deluxe Paint III propone tutti gli arnesi da disegno abituali: "spazzole" multiple (10), disegno a mano libera, il tratto pieno o punteggiato, spray dalla resa parametrabile, rette, curve, rettangoli, cerchi, ellissi, poligoni, queste ultime quattro figure sia vuote che piene.
Si dispone, inoltre, di vaste possibilità di inclusione di testo, d'una lente d'ingrandimento variabile (da 2 a 400 volte!), del disegno a specchio regolabile e d'una griglia.
La tavolozza è parametrabile, con la possibilità di recuperarla da un disegno o da uno schizzo, la rotazione dei colori per la stampa e/o la creazione.
Le opzioni di cancellatura sono pratiche: premendo il tasto di sinistra si disegna e con quello di destra si cancella (disegna col colore di fondo); esse sono completate con le indispensabili funzioni Undo e CLR. Una delle novità più importanti di Deluxe Paint III concerne la gestione degli abbozzi. Ogni porzione d'immagine può essere catturata per farne uno schizzo che si potrà in seguito salvaguardare indipendentemente.

Alcuni dinosauri di scorta...

. ... e loro inclusione nella scena

Gli schizzi dispongono d'un menu estremamente ricco per poter praticare ogni tipo di manipolazione.
Così, si potrà modificare la dimensione, senz'altra limitazione che la dimensione dello schermo, effettuare una permutazione orizzontale o verticale, modificare i contorni per ottenere un effetto sfumato o iridescente, farlo ruotare da qualunque angolo, cambiare colore o deformarlo in senso orizzontale o verticale.
Ecco un esempio: se volete creare un viso, caricate nel primo schermo le teste (heads) contenute nel dossier "facce" del dossier "bassa risoluzione".
Scegliete il vostro uomo o donna e fatene un abbozzo delineandolo. Cancellate ora lo schermo e sistemate il vostro viso al centro. Potete "proteggerlo" utilizzando l'opzione "back ground-fix" del menu "effetti". Passate sul secondo schermo e caricate ora "eyesnose".
Selezionate l'occhio che vi piace facendone uno schizzo, posizionatelo, poi fate una permutazione orizzontale per ottenere l'altro occhio. Passate ora al naso e continuate così per tutti gli elementi del viso. Otterrete in qualche minuto ed a poco prezzo

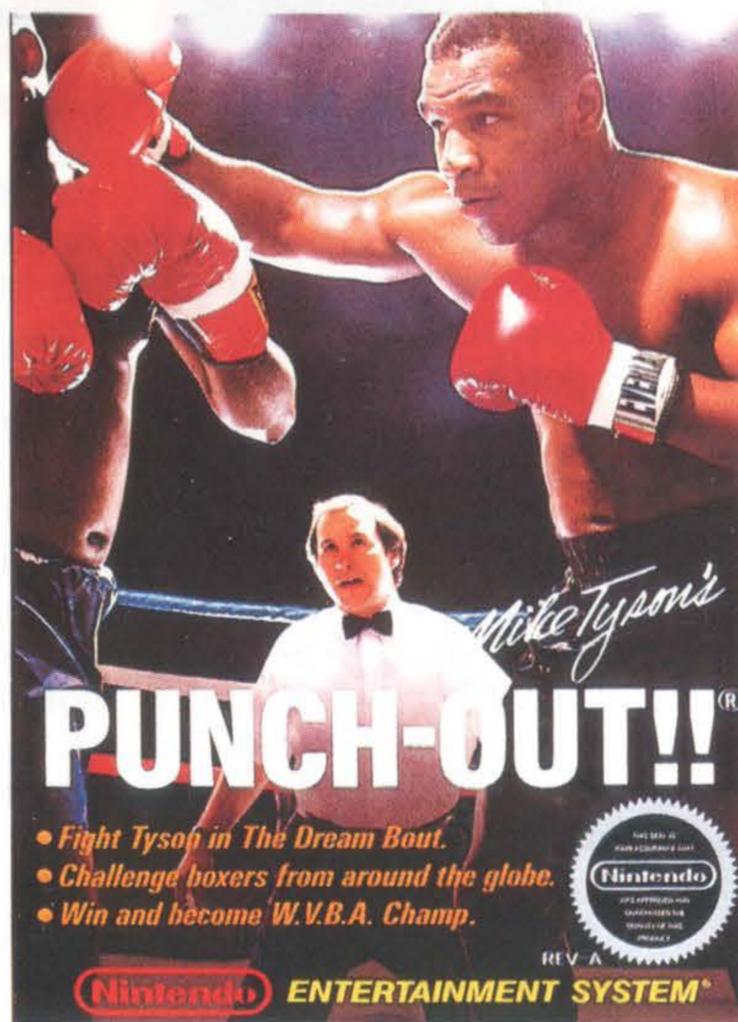
dei visi molto diversi e molto ben resi, che potrete poi ancora rielaborare in seguito, sempre che lo vogliate.
Il soft contiene tutti gli elementi per creare, oltre che dei volti, degli alieni mostruosi, una scena preistorica o africana; l'unico limite può essere dato solo dalla vostra fantasia.
Passiamo ora ad un altro aspetto che riguarda la prospettiva. Anche in questa fase, Deluxe Paint III facilita moltissimo la realizzazione di disegni in pseudo 3D. Una volta attivato, voi potrete inclinare il vostro disegno su tre piani per ottenere un convincente effetto di profondità.
L'anti-alias di livello regolabile potrà allora esservi molto utile per migliorare la resa dei contorni. Grazie all'opzione "filscreen" otterrete facilmente pavimenti, soffitti o muri in prospettiva. Anche per quanto riguarda la parte animazione è, anch'essa, ricca di possibilità.
Come prima operazione, cominciate col definire il numero d'immagini che conterrà la vostra sequenza, e a questo punto, non vi resta ora che disegnare ogni immagine servendovi degli arnesi abituali ed osservare l'animazione ottenuta regolando, eventualmente, la velocità di scorrimento. Per l'animazione di un oggetto, voi potete utilizzare "animpainting" che possiede una capacità di uso molto semplice e pratico. Questo sistema permette la creazione automatica di animazioni con movimenti in due o 3 dimensioni a vostro piacere, rotazione, movimenti ciclici, insomma ce n'è per tutti i gusti.
Potete, volendo creare degli sprites più belli, anche fare appello agli schizzi animati che danno un gran contributo per le creazioni più complesse.
Ecco un esempio per creare un volo di gabbiani (tema abbastanza classico) sullo sfondo di un paesaggio marino. Caricate prima di tutto il fondo nel dossier "tutorial", poi caricate lo schizzo animato "uccelli". La grande caratteristica di questi schizzi animati è d'essere costituiti non da una sola immagine, ma da una successione d'immagini realizzanti un movimento vero e proprio. Attivate l'arnese "retta", sistemate lo schizzo in alto a sinistra dello schermo e spostatelo fino in basso, premendo simultaneamente il bottone a sinistra ed il tasto "Commodore". L'animazione si creerà da sola lungo la retta, eccezionale non è vero?
Il soft contiene inoltre numerosi schizzi animati riproducenti in particolare l'ambiente marino. Nulla vi impedisce d'altronde di definirne di vostri, tanto in ciò che concerne l'immagine vera e propria che nel numero di schizzi, la durata o la direzione del movimento.
Il programma elabora in due modi, normale (più rapido e senza problemi di memoria al momento degli schizzi di animazione complementare) o compresso (che permette di guadagnare spazio memoria e dunque di fare animazioni più lunghe, sempre che non contengano troppi oggetti in movimento).
Il manuale d'istruzione (in inglese) è molto didattico, vi guiderà passo passo, dall'iniziazione fino alla padronanza del programma, ed i riferimenti forniti alla fine dell'opera saranno di grande utilità soprattutto per le creazioni più sofisticate. Un signor programma, che riesce a combinare una potenza eccezionale con una gran facilità d'utilizzo. (Dischetto Electronic Arts, Amiga).

M.B.

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA

NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

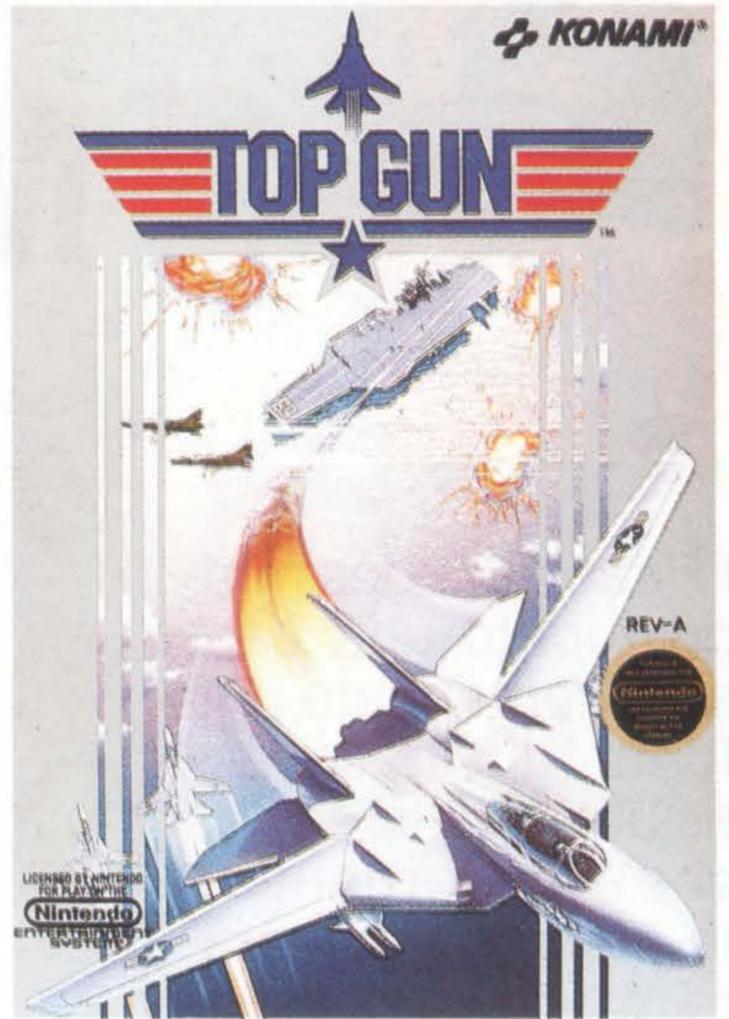
MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!

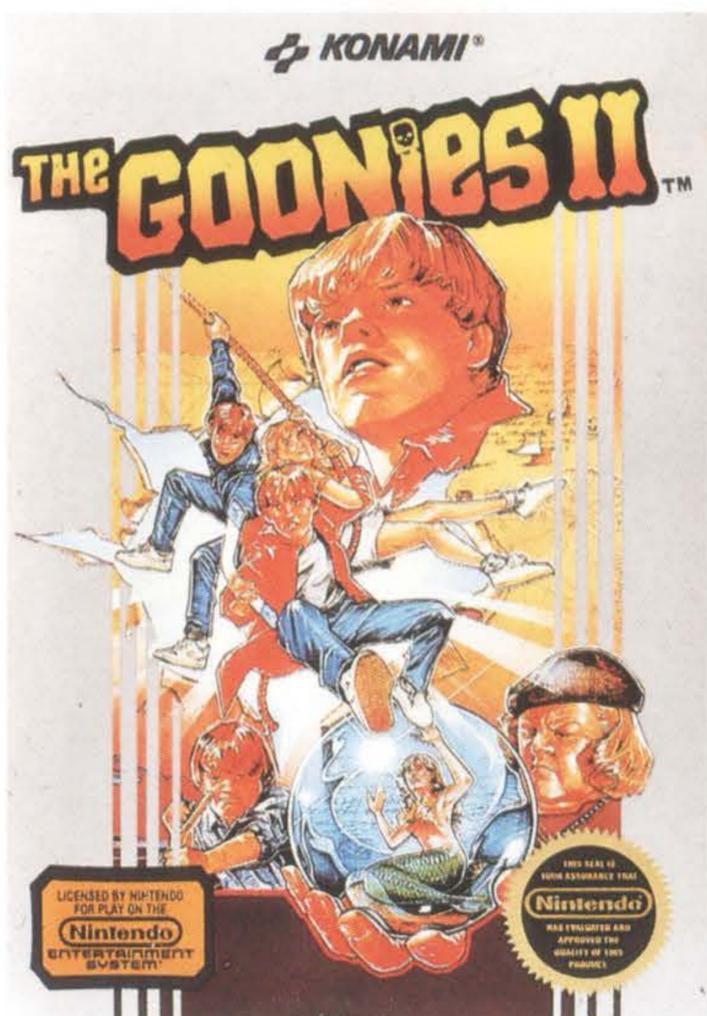
C'è grande eccitazione nel pubblico: Mike Tyson sale sul ring. Un capitolo di storia della boxe sta iniziando. Non si erano mai visti colpi tanto potenti e veloci: gancio destro, gancio sinistro, uppercut. L'avversario è K.O., la folla è in delirio. Sotto a chi tocca, il vecchio Mike è pronto ad affrontare un altro campione, con una nuova tecnica e nuovi colpi. Il suo segreto? Sfiancare l'avversario e poi colpire. Ma ricorda: anche Mike Tyson ha un punto debole... non ti sarà facile trovarlo.

GRADIUS

Un intero pianeta è minacciato dagli amebici guerrieri di Bacterion. Come evitare il disastro ecologico? Attaccando la loro superfortezza: per raggiungerla con il tuo prototipo da caccia aerospaziale devi rubare le capsule di potenza del nemico. Passerai attraverso sette stadi, sette mondi diversi in cui le difficoltà saranno sempre maggiori. E se riuscirai ad arrivare al centro dell'impero di Bacterion potrai forse salvare il pianeta Gradius.

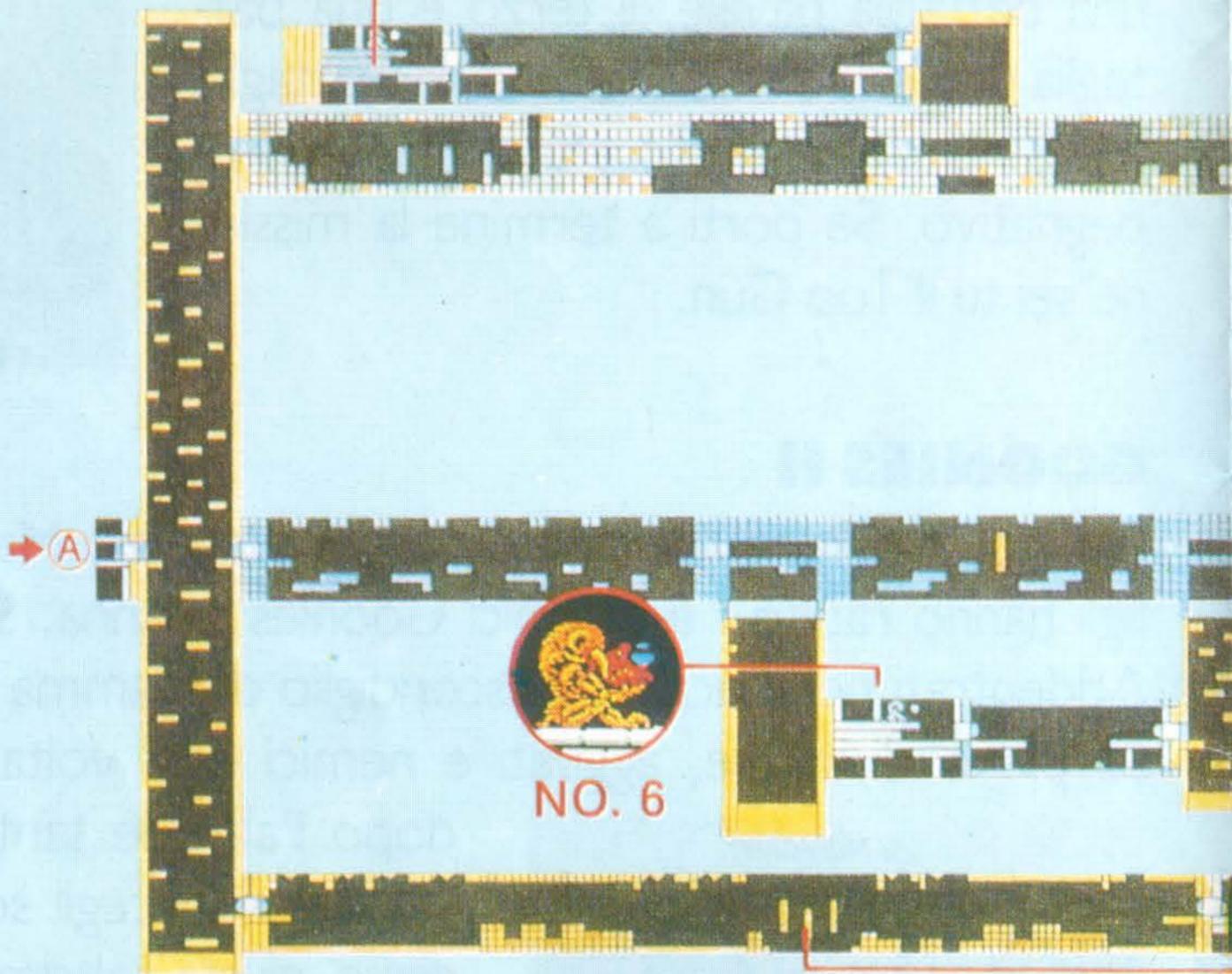
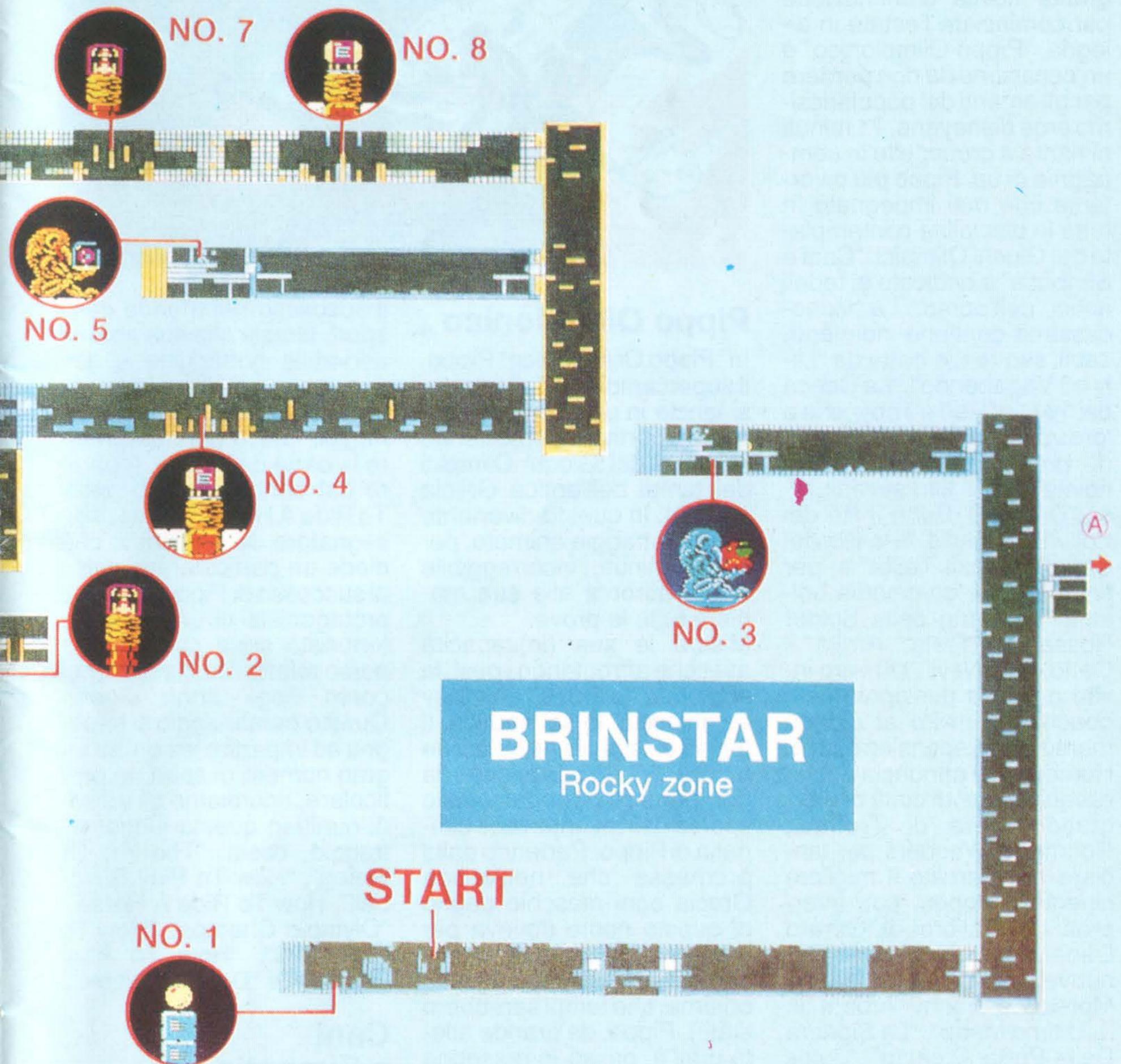
OGGI E' ANCORA PIU' RICCA.

TOP GUN

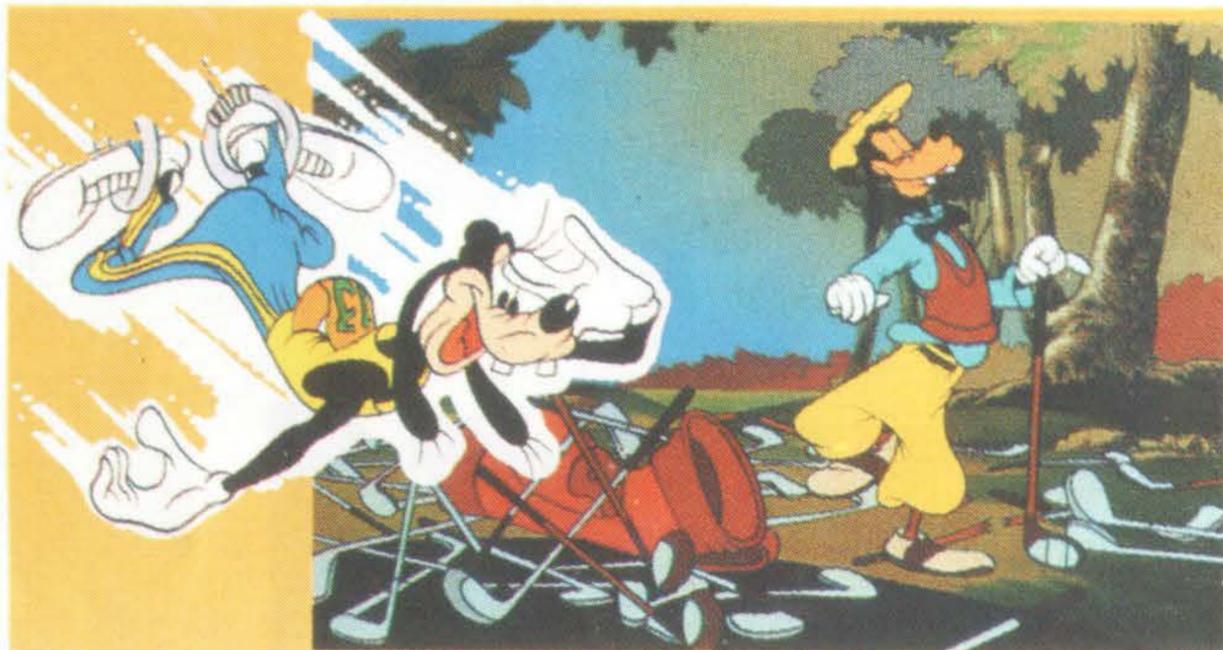
I motori del tuo F14 sono accesi. La tua è una missione della massima importanza: salvare il Mondo dalla III^{a} Guerra Mondiale! Hai a disposizione quattro diversi livelli di combattimento: il primo è una simulazione di battaglia, il secondo è una battaglia navale, il terzo è una battaglia terrestre e il quarto è la battaglia finale nei cieli, il livello piú difficile ed impegnativo. Se porti a termine la missione sei tu il Top Gun.

GOONIES II

La Famiglia Fratelli terrorizza ancora la città: Mamma Fratelli e i suoi figli hanno rapito i tuoi amici Goonies e Anna. Sta a te liberarli tutti. Addentrati nel macabro nascondiglio di Mamma Fratelli: è un percorso pieno di insidie, agguati e nemici ogni volta diversi. Supera una dopo l'altra le tantissime e diversissime stanze: ma scegli sempre la porta d'accesso giusta, altrimenti puoi dire addio per sempre ad Anna!

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

METROID

I Pirati di Zebes hanno rubato una capsula contenente una forma di vita sconosciuta. La creatura che ne verrà generata potrebbe diventare molto pericolosa se sottoposta ai raggi Beta per oltre 24 ore.
La Polizia Interstellare ha scoperto il Quartier Generale dei Pirati sul pianeta Zebes e Samus, il nostro eroe, dovrà cercare di distruggere Mother Brain prima che venga generato Metroid.
Per riuscire nell'impresa, Samus dovrà impossessarsi di dieci oggetti rispettando un ordine ben preciso per poi partire per la conquista e la distruzione di Mother Brain attraversando sedici postazioni tra di loro totalmente diverse.

Ecco qui la mappa con i dieci oggetti da raccogliere prima di tentare la conquista del Mother Brain. Rispettate scrupolosamente l'ordine crescente della numerazione.

L'angolo di...

HOME VIDEO

Walt Disney Home Video ha presentato "Pippo Olimpionico" e "Cani e simpatia", due grandi novità d'animazione per cominciare l'estate in allegria. "Pippo Olimpionico" è un'occasione da non perdere per gli amanti del popolarissimo eroe disneyano, 71 minuti di risate a crepapelle in compagnia di un Pippo più divertente che mai impegnato in tutte le discipline contemplate dai Giochi Olimpici. "Cani e Simpatia" è dedicato ai fedeli amici dell'uomo. La videocassetta contiene indimenticabili sequenze tratte da "Lilly e il Vagabondo", "La Carica dei 101" e "Red e Toby" che a loro volta non hanno bisogno di presentazioni. Le altre novità sono il film avventuroso "Darby O' Gill e il Re dei Folletti", il giallo "Il caso del Cavallo Senza Testa" e, per finire, le due commedie brillanti "La Gang della Spider Rossa" e "Pista, Arriva il Gatto delle Nevi". Un vero invito a nozze per ogni gusto nonché un invito al divertimento e alla spensieratezza. Home Video annuncia anche l'acquisizione di diritti di dieci grandi opere di Truffaut, Rohmer e Wenders per lanciare sul mercato il migliore cinema Europeo, con interpreti del calibro di Gérard Depardieu, Catherine Deneuve, Jean Poiret, Jeanna Moreau e Fanny Ardant in "L'Ultimo Metrò", "La Signora Della Porta Accanto", "Jules e Jim", "Il Bel Matrimonio", "L'Amico Americano". Ed lcuni dei prodotti elencati.

Pippo Olimpionico

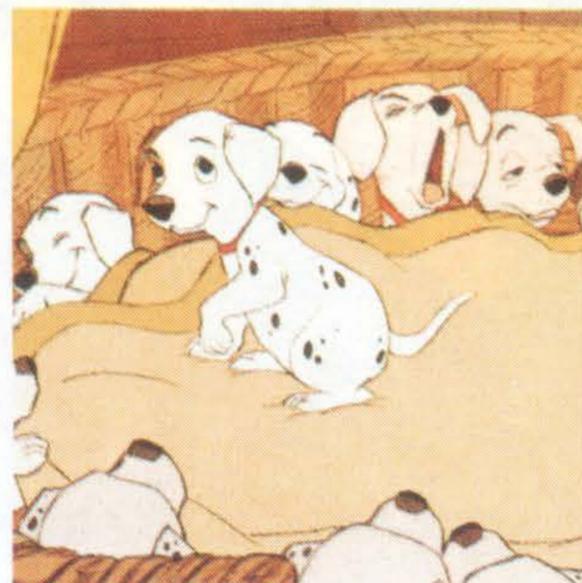
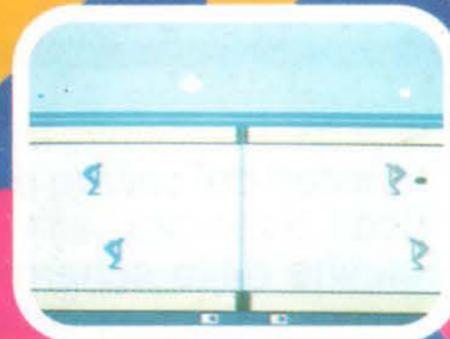
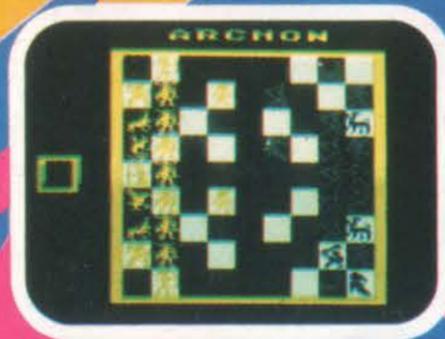
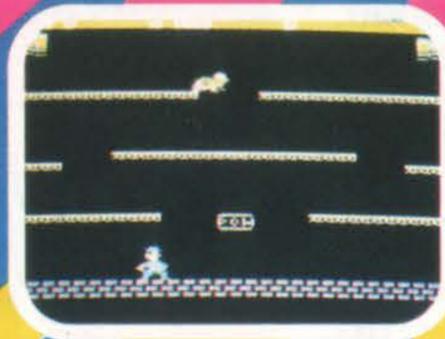
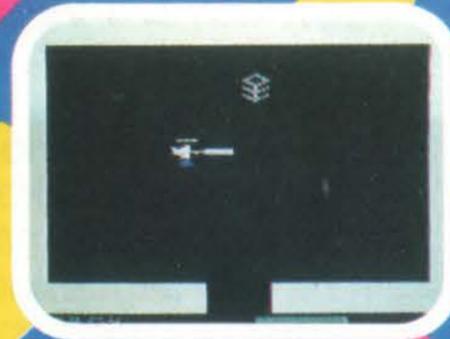
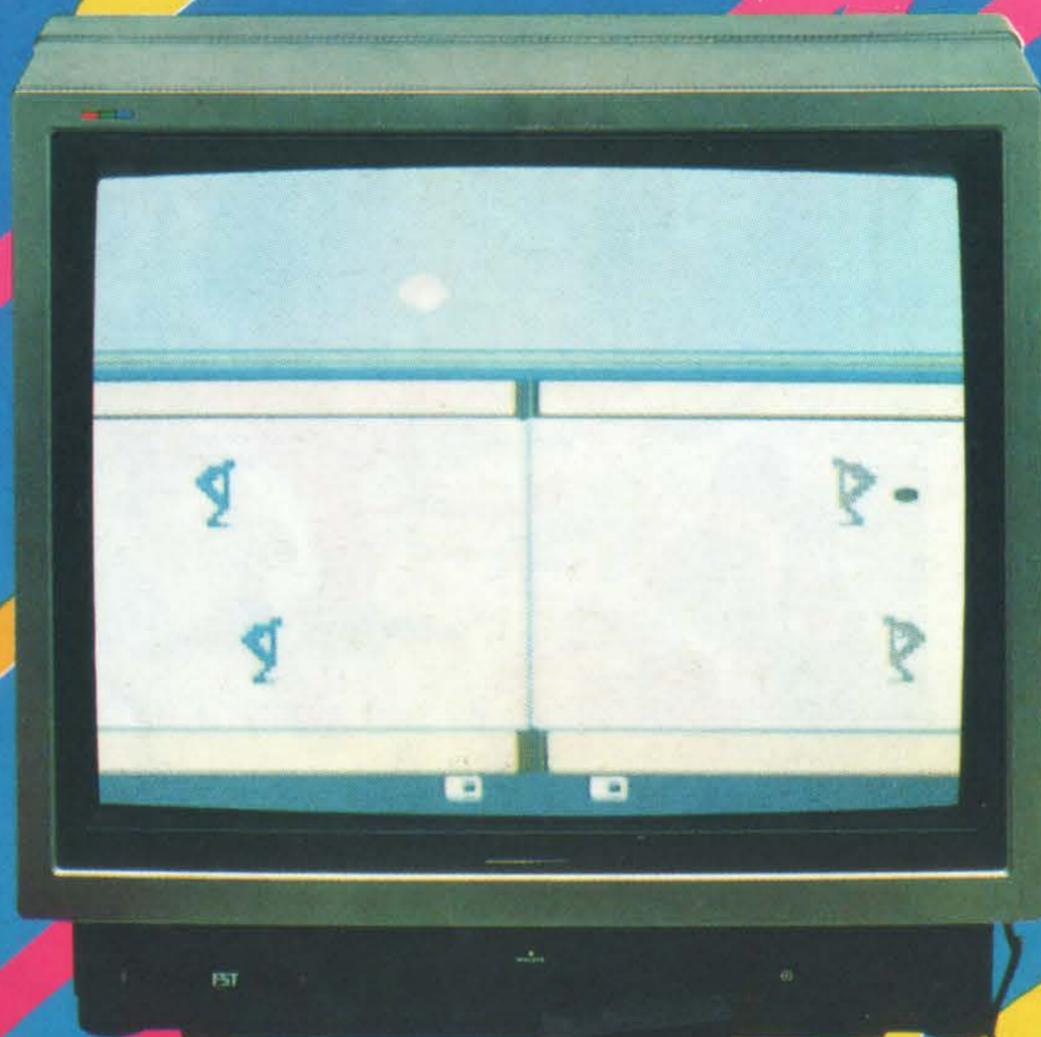
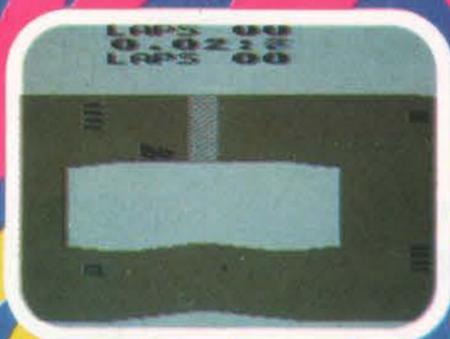
In "Pippo Olimpionico" Pippo, il supercampione della risata, si lancia in una serie di peripezie sportive ripercorrendo la storia dei Giochi Olimpici dai tempi dell'antica Grecia ad oggi. In questo divertente lungometraggio animato, per ben 71 minuti, l'incorreggibile Pippo affronta alla sua maniera tutte le prove.
Misura le sue (in)capacità atletiche affrontando i pesi, la scherma, la boxe, l'hocKey su ghiaccio, lo sci nautico, il tennis e... chi più ne ha più ne metta! E' un'occasione da non perdere per i patiti dello sport e dell'incontenibile simpatia di Pippo. Partendo dalla premessa che nell'antica Grecia ogni maschio degno di questo nome doveva per legge raggiungere la perfezione fisica (povere tripette odierne, che tempi sarebbero stati!), Pippo, da grande atleta qual'è, passa in rassegna tutte le discipline contemplate dalle Olimpiadi e.... rivela tutti i segreti per raggiungere il successo nel mondo dello sport. Grazie alla sua notoria adorabile goffaggine e alle sue imprevedibili stramberie, Pippo rappresenta il personaggio ideale per interpretare la parte dell'atleta. A partire dal cortometraggio "How To Ride A Horse" del '41, il disegnatore Jack Kinney, che diede un particolare impulso al successo di Pippo, lo rende protagonista di una lunga e fortunata serie che non ha perso affatto il suo smalto nel corso degli anni: Goofy. Questo personaggio si impegna ad impartire lezioni su un gran numero di sport. In particolare, ricordiamo gli episodi riuniti in questo lungometraggio, ossia: "The Art Of Skiing", "How To Play Baseball", How To Ride A Horse", "Olympic Champs", "How To Play Golf", "How To Play Football" e "Double Dribble".

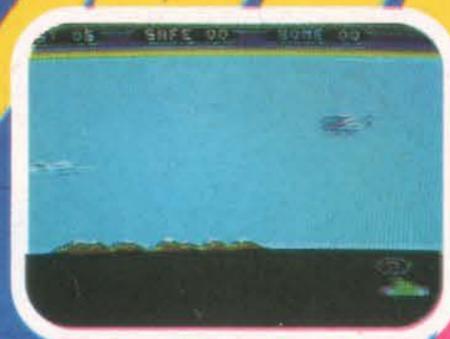
Cani e Simpatia

Sono grandi divi del cinema e veri campioni di simpatia, tutti

vincitori del collare d'oro, l'Oscar riservato alle vedette canine dello schermo. Ecco quindi una compilation dedicata a Pluto, Toby, Pongo e Peggy, Lilly e il Vagabondo, alcuni dei celebri cani disneyani che, con la loro carica di simpatia, hanno affascinato le platee di tutto il mondo. Chi non si è commosso o non ha riso seguendo le loro vicende? Chi non ricorda i romantici intermezzi di Lilly e il Vagabondo, le dinamiche sequenze de La Carica dei 101, l'incrollabile amicizia di Red e Toby o il coraggio e l'abnegazione del fedele Zanna Gialla? Per la prima volta tutti insieme in un programma che offre l'occasione di rivedere in azione i fedeli amici dell'uomo, a volte ingenui, a volte molto furbi, che la fervida fantasia di Walt Disney ha reso immortali.

Pista arriva... il Gatto delle Nevi

Johnny Baxter contabile in una compagnia di assicurazioni eredita un hotel tra le montagne del Colorado. Entusiasta all'idea di lasciare il noioso lavoro, abbandona New York e parte pieno di speranze per un ignoto destino, trascinando nell'impresa anche la sua riluttante famiglia. L'albergo si rivela una bicocca abbandonata da anni, e la famiglia Baxter dovrà rimboccarsi le maniche e ricorrere a mille espedienti per convincere i turisti a soggiornare lì. La buona volontà non basta, occorre anche parecchio denaro e, tra un'infinità di divertenti trovate, gli intrepidi e simpaticissimi newyorkesi si danno da fare per trovare la somma necessaria, ricorrendo infine ad una spericolata ed esilarante gara sul gatto delle nevi.

SUPER BASEBALL

SPRINT MASTER

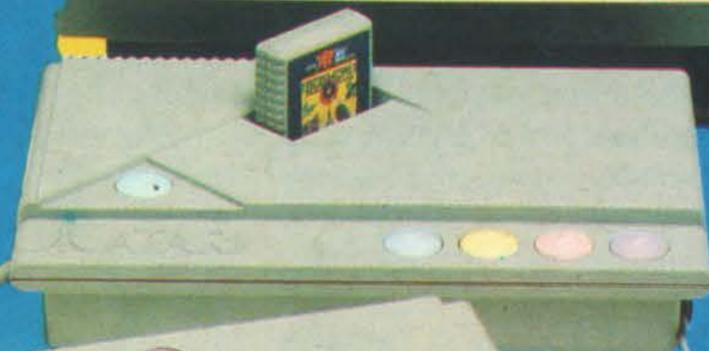
DESERT FALCON

CHOPLIFTER

DOUBLE DUNK

CROSSBOW

AIRBALL

CROSSBOW

ANNO FATTO STORIA..

ATARI XE SISTEM. Un Computer Videogioco espandibile con una gamma completa di periferiche e un fornitissimo catalogo di programmi: giochi educativi e applicativi, su cartuccia, cassetta e floppy disk.
La confezione comprende 3 giochi, la tastiera per programmare, la pistola a raggio di luce e un Joystick. Lit. 249.000 + IVA. (Giochi su cartuccia a Lit. 29.500 + IVA).

ATARI ITALIA S.p.A.
Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI)
Tel. 02/6134141-2-3-4-5 ricerca automatica
Telefax 02/6194048

SAME PLAYER SHOOT AGAIN!

Console XE 800LX Atari
Avete acquistato un 8OOXL? Noi non vi dimentichiamo certo. Questo mese eccovi una serie di giochi testati! Andiamo, è partito...

CHOPLIFTER

Per tutti quelli esperti di micro, Choplifter è un nome conosciuto, che ricorda i tempi di Apple 2. Una grafica semplice ma gradevolmente colorata per questo gioco dalla sceneggiatura banale, talmente è vicino all'attualità mondiale: degli americani sono stati presi in ostaggio, a voi di liberarli e condurli

in salvo e tutti interi, per favore!
A vostra disposizione, tre elicotteri. All'ordine dei nemici, carri, aerei e robot aerei per lo meno coriacei.
L'animazione resta favolosa, malgrado il peso degli anni. E' ciò che fa tutto il fascino di questo gioco, realizzato da Broderbund e che vi consiglio senza riserve.

STAR RAIDER 2

Cattiva notizia, comandante! Bisogna munire la vostra console d'una tastiera, se volete avere il diritto di condurre questa missione, in caso contrario, non potrete venire in aiuto alla nostra galassia. Good luck folks!
Giovani, la Federazione ha bisogno di voi. Per coloro che non lo sapes-

sero già, ricordo che la nostra principale fonte di preoccupazione viene dall'ammasso galattico Procyon, sul quale regnano i terribili Zylons, che sognano d'invadere il nostro sistema, Celos IV. La vostra missione, se l'accettate, consisterà nel distruggere le basi Zyloniane situate su Gaon, Morkoth e Zylon. Beninteso, voi sarete portati durante il cammino a distruggere squadroni di Zylon... bagatelle... Avrete un vascello di classe CZ3-C, come per esempio il Liberty Star, armato di cannoni laser a pulsione per gli attacchi di vascelli da combattimento, d'un cannone a ioni per combattere i cacciatorpediniere e le gigantesche navi di comando. In più, un cannone SSB sarà montato su ogni apparecchio, per la distruzione in superficie di pianeti...
Una grafica splendida e rapidità d'azione; dalla carta galattica alla superficie dei pianeti, tutto è realizzato per il piacere di giocare...
Si comperi, e ci si affretti prima che non ce ne siano più! Ma torniamo alla triste realtà...

BLUE MAX 2

Piuttosto mitigate le reazioni del resto. Oserei dirlo, questo gioco oscilla pericolosamente sul bordo del mio cestino dei rifiuti...

Voi incarnate Blue Max, il "leggendario" pilota. Un minuscolo aereo si presenta sulla pista di partenza. Tutta la scena è vista di lato e da molto alto. Molto dall'alto? Vista la misura degli sprite, questo dovrebbe essere altissimo, forse anche di più. L'animazione? Non si sa mai se si è in aria o al suolo. Si capisce, in genere, quando l'aereo si sfascia. Boh, tutto ciò manca di colore, d'entusiasmo, di vita...
La salsa non prende in Blue Max 2.

ARCHON

Archon è l'eterno scontro fra il bene e il male.
Il primo schermo del gioco rappresenta una scacchiera che ha, da una parte e dall'altra, il bene e il male.
Esistono tre vie di spostamenti: aria, terra e teletrasporto.
Evidentemente, queste caratteristiche dipendono dal personaggio spostato e non dalle circostanze in cui vi trovate.
Come negli scacchi, ogni tipo di creatura ha il suo modo di spostamento ed i suoi limiti. E quando due pezzi si incontrano appare uno schermo rappresentante l'arena di combattimento.
Le armi pure cambiano in funzione del personaggio. Uno dei giochi, se non "il" gioco di riflessione/azione più interessante su 8 bit che sia mai stato dato modo di vederte.

RAMPAGE

Proprio come King-Kong

Detestate la vostra città? L'universo di cemento vi soffoca? Avete sempre sognato di essere King Kong? Tre buone ragioni per giocare a Rampage. Siete in campagna e avete sempre sognato di rompere le bicocche di cemento dei piccoli pretenziosi della città, sapete quelli che vi invadono tutte le estati, guardandovi dall'alto e vi rubano la vostra amichetta? Votate Rampage, il solo gioco che mette tutti d'accordo, salvo gli agenti immobiliari! Già uscito su computer, Rampage sbarca infine sulle nostre care console. Era ora! Inoltre, siccome una buona notizia non arriva mai sola (adoro questi cliches, e voi?), vi segnalo subito la buona qualità di questo gioco che, a rischio di ripetermi un pò di più ogni mese, non ha niente da invidiare alla versione ST! Ritroviamo i nostri tre "eroi", i mostri George, Lizzy e Ralph, la cui caratteristica principale non è proprio la bellezza, ma piuttosto la forza. Infine, non ci fraintendiamo, la grafica è superba, ma piuttosto del genere dei film dell'orrore...
Primo appuntamento, San Francisco. Si può anche immaginare che si tratti d'una qualunque città italiana, ciò non cambierà molto! Qualunque sia il personaggio scelto, lo scopo resta lo stesso: distruggere tutti gli immobili, e abbuffarsi il più possibile. Visto che tutti i colpi sono consentiti, vi consiglio di giocare a due. E' molto più divertente battere su uno(a) dei propri amici-amiche (cancellate la parola inutile) che divorare i piccoli militari tarati che si divertono a piazzare l'esplosivo alla base degli immobili... con l'intento di farli crollare! E' divertente, io m'immaginavo che essi fossero là per venir in aiuto alle ragazze sconsolate, che tendono le loro povere braccine chiamando aiuto, dalle finestre degli immobili. Niente affatto, vi sparano addosso, inviano i carri e gli elicotteri, ma vi lasciano divorare i civili senza alcun pudore. In breve, è carino, colorato, ma un po' ripetitivo: dopo San Francisco, Los Angeles, i nomi cambiano, ma non il gioco... Non è il gioco dell'anno, ma ugualmente una cartuccia gradevole per rilassare... con violenza!
Cartuccia per la Console Sega.
B.D

TROJAN

Troppo cosa?

Ancora una cartuccia per Nintendo! Dopo Rush'n Attack, come non accogliere con gioia l'arrivo d'un nuovo gioco su questa console?
Tanto più che questo mi arriva dagli Stati Uniti e che un "One Megabit Memory" si legge sullo imballaggio, mettendo in chiaro 128 Kb di programma, il che non è niente! Dunque, io mi aspettavo qualcosa di molto buono, che non mi sarebbe dispiaciuto... SORPRESA !! Era ancora meglio di quanto mi aspettassi! Il gioco comprende cinque quadri differenti, in uno stile che ha fatto le prove con Dorothea, del genere Bio-Man, per non citare dei nomi. Un buono affronta dei cattivi, con una spada forse magica, contro i mucchi di malvagi medievali, più qualche creatura uscita direttamente dai profondi della terra.
Se il primo quadro si svolge in una città moderna (come nella prima scena d'un disegno animato), il secondo quadro vi trasporta in un paesaggio più montuoso (ci si crederebbe ancora nella trama d'un cartone animato), dai colori più vivi. E anche qua si ritrova un canovaccio caro ai disegni animati: i cattivi sono abbastanza malvagi nell'insieme, fino a che si interpone la creatura finale. E là, le nostre care teste bionde non hanno finito di vederne di tutti i colori. Ma non hanno mai finito neanche di giocare. Nemmeno io, d'altronde, andate, io ricomincio!
Cartuccia Capcom per Nintendo.
B.D.

ICE HOCKEY

KO Tecnico

E' possibile che l'hockey su ghiaccio sia uno sport interessante. E' un gioco d'equipe rapido che mette in evidenza tutte le qualità sociali del giocatore: ci si vede spesso un giocatore lanciare la mazza sulla testa d'un avversario, per pura gentilezza. Per pura gentilezza preferirei non dovervi parlare di questo gioco. Ma devo. Ice Hockey non ha veramente niente dalla sua; grafica limitata, così come l'interesse, un sonoro povero e dei colori da far scappare. Attribuirete una taglia ad ogni personaggio, sapendo che uno grosso va meno veloce sul ghiaccio, ma picchia più forte; che uno piccolo va svelto, ma cade quando incontra uno grosso e che un medio è... un medio! Farà sicuramente piacere agli appassionati di hockey... Buona fortuna!
Cartuccia Ice Hockey per console Nintendo.

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000 + IVA

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.+IVA

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.+IVA

WKS 6128 TV.

Stazione completa composta da: CPC 6128 CTM; Tavolo a ripiani; Sintonizzatore TV; Antenna amplificata.
Tutto a L. 999.000.+IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivita che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnia.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? • Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.+IVA